动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2010年 07 Jul. 月号 总第二十一期
零售价25 推广价20元

二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA

封面故事 红月~少女与恶魔

4GB DVD光盘
精选日本同人游戏
东方红魔乡百合同人漫画精选
M3-25同人让音乐精选
Steins;Gate中文影像版11、12
『禁书目录』和『超电磁炮』相关影音
Soundhorizon最新专辑以及歌词翻译

萌绘师
黑与白之间的庄严、华丽与残酷
还原一个彩色的杉菜水姬

人形新评
春日野穹 死库水ver.

音乐欣赏
初夏迎歌
M3-25同人音乐巡礼

超大特辑解析重口味猎奇经典GALGAME的全貌
时空与命运的交叉线
『3days』和『11eyes』的翠玉碑传说

强力推荐
魔法超能各放异彩
战斗搞笑相得益彰
『禁书目录』和『超电磁炮』热血爆笑的萌燃世界

动画研究
无尽的命运黑线
『四畳半神話大系』的魔幻现实物语


精美中国原创同人海报
雾雨魔理沙全身纸模

宅男也可以萌CP!
漫谈东方百合系谱(一)红魔乡篇
中国SH骨灰级发烧友玖羽的抢先专稿

迷雾中的井口，墓地里的童话
Sound Horizon新作『イドへ至る森へ至るイド』不完全解析



二次元狂热

2010 年 07 月号 / 总第 21 期



http://www.aspot.com.cn/
官方网店：http://taobao.aspot.com.cn

本期封面作者：Mecheall
本期封底作者：唯

执行主编：JEDI
编辑：小黑、秋叶
校对：琴酒、湿叔
美术总监：小榕
美术编辑：查小灿、黄宇晨
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力～



光盘目录



Contents

2010.07

河蟹子の相谈室

趁着『EVA·破』的蓝光上市，编辑部众人和清华次世代社团的宅男宅女们用大屏幕在教室里一起看了这部新世纪第一神作（没有之一）。果然这种片子还是得和一群人一起看才爽嘛。另外，市面上各种动漫杂志是不是都送了『破』呀？所以我们就绝对不会在DVDROM里浪费空间了，相信买我们书的各位读者也不会缺吧（笑）。

另外再透露下，我们的官网（或者说论坛）在荒废大半年后终于要修缮一新重新上线了，希望大家多关注全新的www.aspot.com.cn！





第22期封面：唯，出自『弹幕传承 零』，二维镜像出品
第22期封底：xxzshlg，出自『机动少女』，机动战士联盟同人社出品

ID 十六夜喵喵子 女
FROM 没有游戏不能活星球
QQ 521061454

嘛，感觉对动画的介绍少了点，希望什么时候能介绍下。像『Hellising OVA』这样的神制作（神猫睡觉也会笑醒的……）及『妖精的旋律』这样温馨（喂）和谐（五花肉与番茄酱乱飞……）的片子啦！顺便和常看本刊的银河姐等人打个招呼……我是啪啪子……

：啪啪啪子啊不对啪啪子你好，你的口味稍微有点重吧，我们可是很和谐很美好的刊呀（微笑）。

ID：c.c. 女 13岁
来自 辽宁锦州
QQ：407750528

啊～宁宁～打算放假去剪成她的发型……

：本刊的读者中竟然有萝莉！如果剪了宁宁的发型务必要发照片来看下哟！

ID 准·尾行犯 男
FROM 幻想乡－神社－灵梦房间－天花板
QQ ohenjoy@163.com

嗯，还有13天就高考了。

嗯，大约还有15天TONY大神的画集就会大卖了。

嗯，大约还有15天我们的级长就要进医院了。

嗯，大约就是这样的事了。

：感觉你像在诅咒什麽……可别诅咒我啊！

ID 马长建 男
FROM 北京
QQ 674417761

这期2DM最后面登的那个临界3我去了呢!!哈！感觉真棒。照片那几个coser我也都有照相了呢。2DM要是有展位该多好！又可以见到jedi了！

：其实本刊的邪恶主编那天也在现场……穿着EVA风的“第三新歌舞伎町战斗状态移行完了”字样衣服的就是……

ID 残脑喵～ 男
FROM 火焰次元
QQ 362142546

为什么，每次看二次元狂热时，我看图用的时间比看字的时间用的长很多？而且我的X友们也只是把书借走数小时，结果却

ID 萌焰 女
FROM 四川
QQ 897798092

▼黑化的河蟹子：“这样就能永远和姐姐在一起了～”





▲ **ID 咩狼 女 FROM 上海 QQ 582179425**
看了这次的秘封组文章莫名地受到感动了……所以喜欢上了秘封组……第一次画秘封组，梅莉画得好像幽幽子 lll

一个字也没看！是你们的文章的问题么？

：因为你看图看得太仔细了吧……在看什麼呢？

ID 苍崎晴 ??
FROM 上海
QQ 236224485

前段时间终于实现了从废宅向技术宅的蜕变！在人大和 CP6 上贩卖了俺们社团的同人志……想说的是，看到大家开心地、义无反顾地买走本子真的是件非常幸福的事啊 !!> < 我们一定会继续加油的，可以的话好想跟所有宅们说声 3Q ～！

：有爱的技术宅真好！大家也要多支持同人事业呀！

ID 雾夜·冈 男
FROM 幽暗城
QQ 514820144

6 月圣战，战得我这个蛋疼，还好圣战士的矛头没有指向我们。上期那个大叔，看得我心头一颤，是否十几二十几年后，我们都会这样……简直是我未来的影子一般……

最后期待 HX 子被回函娘推倒及逆推一幕的出现。

：以后大概读者来信会出现如何调教正太或者萝莉的内容吧……前提是我们有活到那么久的话。另外，推倒什麽的，才不稀罕呢（爆）！

ID 雪の MIKU 男
FROM 身在天朝，心在 11 区
QQ 294364940

最近邮箱里收的无损专辑全部都是 CUE、TTA 什么的格式，我电脑却没安一个听歌软件，所以在群里讨论了一下关于这方面的问题。结果还是一头雾水，其实我就想把这些格式变成 MP3 的（一般不在电脑上听歌），所以请蟹子河妹妹帮帮我怎么解决咯！

：最简单的就是装个千千静听，然后就可以转换了……

ID Yuu 男
FROM ??
QQ leehergyu@qq.com

河蟹子，我知道，你表面是一个拥有了 3700 万战斗力的强势 LOLI，其实是为了掩饰你是个受。哈哈，我说对了吧～～不要鸡冻哦。认真你就输了～～

：……接受河蟹子哔——姆的制裁吧！你知道得太多了！

ID 神の菓子 女
FROM 湖北
QQ 497809287

考试挺顺利的。感谢河蟹子妹妹的保佑啊。那么，河蟹子是不是考虑一下到我家来让我服侍你穿上裸体女仆了呢？哦呵呵～

：如、如果是女生的话，可以哟……（捂脸）

ID 未成君 男
FROM 失败之国
QQ ??

The soldier died a brave death at the battle.

河蟹子，这一句就是我最近的写照了。看来我还功力不足。没有机会去首都朝圣了……不过没关系，杯具洗洗就好了，明年老子一定会去朝圣的 !!

：加油！河蟹子会在帝都等你哟！

ID 刘良基 男
FROM 神那岛
QQ 476694463

希望越来越多的家居生物能看到『二次元狂热』此等有爱杂志，不要像我一样，家附近的书店里一次只进几本，4 月号杯具地像内裤一样飞走了。

：如果想多见到河蟹子，请多逼迫附近的书店老板多进一些吧！



▲ 蟹黄丸的口号是：3 倍之速和谐你
某天看完了二次元后觉得，反正是要练习，就画画河蟹子吧。于是立即画了 3-4 张线稿，其实是陆陆续续上色的，线稿倒是在一两天里一起画的。BY：雾尘

ID TimeCompass
From 电子回函
timecompass@hotmail.com

在 5 月号的杂志上看到了 ID 为"陈涵"的童鞋对于技术宅的需求，顿时胸中无限感慨蓬勃而起 ~~~~~（误）。言归正传，NICOVIDEO 的下载可以用日本的 Craving Explorer 下载，用 GOOGLE 搜索很快就能找到本尊所以地址欠奉……总体来说是个非常好用的软件，不下载的时候也可以当视频转换器来用，内置了对多种移动视频的格式转换支持，而且只要你电脑能放的视频格式都能转（包括 RMVB），非常实用。

另外，作为一个有志于从事 VOCALOID 创作的人，和 TWITTER 上的几位日本友人（包括几位大家都认识的名 P）询问的结果是：

自己去尝试才是最好的！

网上流传的基础教程很多很详细，所以希望陈涵同学多多努力吧！

这次算是技术宅的回复吧？希望大家有关于二次元世界的疑问可以写在回函里，我们也许会专门开辟栏目让大家来互相解决疑难。虽然可能比网络论坛要慢很多，但可以帮助到更多的人哟～



◀ **ID Ailian 男 FROM 高考地狱途中**
QQ 749654655
正当萌化之风在工口元中吹起，河蟹子多了个回函娘姐姐，那么我就给河蟹子一个妹妹吧。想着纸膜是个被"虐"的，所以给了个眼罩。

Real Onion News in 3D world

蛋疼囧新闻

文 / 秋叶

2010 FIFAWorldCup GroupE

六月，世界杯开赛，小组赛首轮结束，来自东亚的队伍全都有不错的表现。棒子弑神，日本小胜喀麦隆，朝鲜人民军更是敲开了巴西的大门，月薪 12 元的后卫力压卡卡，这次世界杯果然不缺少奇迹。大力神杯会被谁捧回家呢，大家好好关注世界杯吧。

Loveplus+ 遭遇抄袭事件，LOGO、宣传画惨遭“毒手”

『Loveplus+』将于 6 月 24 日发售，看过上一期的专题文章之后你是不是也心动了呢？这款国民女友游戏无疑取得了巨大的成功，而随着人气的高涨，各种抄袭模仿也就随之而来了。著名的 3D 18 禁游戏大厂 illusion 的新作『**すくぅ～るメイト** 2』将在 6 月 25 日发售，sofmap 的特典鼠标垫的画像公开后立刻遭到了大家的质疑，画像中三个牵着手、身穿水手服的女子高生一眼看上去就让人产生了强烈的既视感，细心的网友将此图翻转并略微调整角度后，发现图上的三人的动作和『Loveplus+』的蓝天大海沙滩宣传图中的宁宁、爱花、凛子的动作完全一致，不过 illusion 的 3D 建模还是一如既往的让人看不上眼……

此外，一款名叫『Love Bind』的工口游戏也盯上了大热的『Loveplus』，LOGO 的设计几乎完全照搬了“国民女友”的样式，宣传语还掺杂了各种“超越”的字眼。看来这就是所谓的树大招风啊。

“破”出灭世，BD/DVD 销量破表，电影胶片拍出高价

五月底，『EVA 新剧场版：破』的 BD、DVD 如约而至，和此前预想的一样，“破”从发售日起就开始刷新各种记录，首日销量记录、首周销量记录、连续多周占据排行榜榜首……总之，“破”的战斗力爆表是不用质疑的事实。此次发售的 BD、DVD 增加了几分钟的新画面，此外最重要的是初回限定版赠送电影胶片，于是 FANS 们纷纷玩起了 4000 日元一次的抽奖游戏，为销量的增长做出了巨大贡献。电影胶片的流出还带来了“黑色产业”的发展，转卖党一如既往地活跃在雅虎拍卖上，名场面的胶片毫无悬念地拍出了高价。这次称雄的是明日香换穿试用型战斗服的场面，毕竟明日香在“破”中的表现实在太抢眼，这两帧画面的胶片拍出了 19 万日元的高价。由于“破”过于精彩，大家就更加期待下一部“Q”了，新世纪骗钱计划看来会继续下去啊。

『公主恋人』工口 OVA 化，哥撸的真不是寂寞！

素有“放尿姬”之称的『公主恋人』凭借出色的御姐系画风以及浓厚的工口场景得到了部分玩家的喜爱，并且在肉番大行其道的 09 年趁热打铁播出了一期 TV 版动画，不过由于人设崩得有些严重，加上 TV 版的耻度限制，之前的动画还是没能突破下限，仅仅停留在了肉番的高度上，这自然引起了广大 FANS 的不满。Ricotta 似乎很体贴玩家，为了抚慰众多玩家即将推出『公主恋人』的 OVA 动画，而且明目张胆地大力宣传工口戏，看来工口游戏将会迎来一场全新的动画化革命啊。OVA 分上下两卷发售，剧情会走西尔维娅线，人设由为『空色水色』『狼与辛香料』『秋日天空』等多部动画操刀人设的黑田和也担当，此片应该会很有看头！

表演艺术家苍井空来沪宣传网游，首度出席内地商业活动

上海久游在 5 月份就已经大肆宣传 6 月将举行游戏发布会，宣称届时将请来苍井空代言网游『勇士 OL』，而玩家也将有缘现场目睹苍井空本人的风采。苍井空在注册推特后得到了中国内地 FANS 的广泛回应，她在内地的人气和商业价值自然得到了一些公司的重视。久游公司和日方合作公司 Five stars 克服了一切艰难险阻，他们在 6 月 17 日这天让魔都群众在现场一睹空姐风采。空姐来沪也是日本爱情动作片演员首度出席内地的商业活动，这次活动因此也有了里程碑式的意义。

拟人化无所不在，蟑螂拟人化同人本大卖

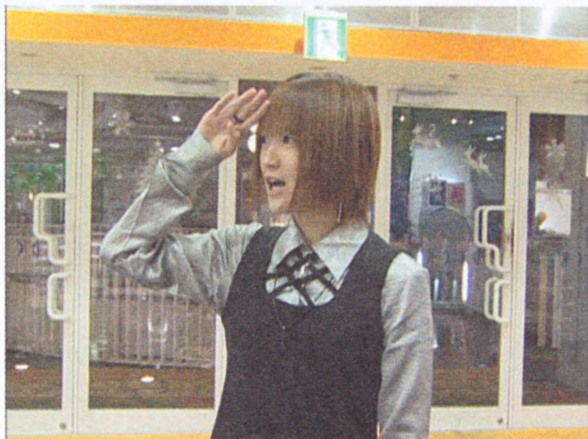


来自同人社团**るいとも**的蟑螂拟人化同人志『！！！』的大卖将拟人化风潮又一次推向了顶峰。这本神奇的蟑螂拟人化同人志讲述的是一只名为**ごきチャ**的蟑螂想成为人类的朋友而不断努力的故事，以四格漫画的形式创作。虽然主人公是人类的敌人，不过很多读者表示看完这本同人志心里会产生莫名的温暖，大概这就是它能够热卖的原因吧。在六月初MelonBooks秋叶原店的同人志一周销量榜上，『！！！』曾经取得了第二名的佳绩。据MelonBooks的员工介绍，『！！！』已经进了3次货，而且第三次的进货量是第二次的10倍，结果还是在两天以内完售了。随着这本蟑螂拟人同人志的大热，作者**るい・たまち**也收到了某本漫画杂志的连载邀请，将开始自己职业漫画家的生涯。

水原薰纯爷们，在女性专用车厢被误认为男人



之前被神猫“黑”得很惨的水原薰本月继续着悲惨的运势。据她6月8日博客中更新的内容来看，她在乘坐电车上班的时候搭乘了为了防止电车痴汉而设置的女性专用车辆，结果一位貌似OL的女性拍了她的肩膀并且提醒她说：“这节车厢在这个时段是女性专用的。”内心受到强烈冲击的水原薰一瞬间沉默了，过了一会儿才反应过来，回了一句“我大体上是个女人……”。水原薰在博客中表示自己明明化妆了，还抹了口红，居然还被当成男性对待，真是人生中最可耻的事件，没有之一。



不过，就她所饰演的角色来说，黄泉姐姐暂且不提，幸运星中的日下部绝对是个“男人”，加上水原薰本人也自称是接近男性的女性，被别人当成男人对待也是无可奈何的了。

和等身大宁宁一起去旅行，sofmap店员的心跳回忆

上个月曾经报道过sofmap店员将和宁宁一起去热海旅行的消息，而这次甜蜜的旅行已经在六月中旬成行，店员的旅行日记和照片也已经公开，这次旅行中出现的各种有趣的事情也足以让广大群众开怀一笑。他们在到达热海站之后首先拍摄了纪念照片，之后去游览了热海的几个观光胜地，比如热海阳光沙滩、爱情岬、お宫の松、秘宝馆等地，最后，两人在新作游戏中登场的大野屋旅馆住了一宿，提前实现了新作中增加的旅行系统。在热海的土产店“丹那”购物的时候，还被店员问了一句“这是以热海为舞台的游戏中的角色吧”，看来宁宁作为国民女友确实已经变成了家喻户晓的人物啊。





小林画伯意识流画作将用做集换式卡片插图



美女声优小林优一直有着“画伯”的美誉，她奇特的意识流画风让无数FANS肃然起敬。KONAMI的集换式卡片计划「**まんかいプリンセス ～乱れ咲け！乙女たち～**」面向网友募集“妄想idea”，并且由知名的画师将这些idea绘制成卡片上的登场角色。小林画伯勇敢地挑战了这个企划，并且又一次完成了一副奇特的插图，这幅看起来就是一堆触手的插图将由名画师转换成美少女并且作为卡片的购入特典送出，似乎这是一个声优版的“沙耶之歌”？群众们纷纷表示小林画伯的意识过于超前，并且对于将要接受画伯idea的画师表达了强烈的哀悼之情=w=





成为死苦水博士吧！『死苦水大好！』学校泳装画册发售



随着阿宅们的口味变得越来越挑剔，市面上面向阿宅的图书的内容也变得越来越具有针对性。继之前的校服图鉴之后，又有一本面向死苦水爱好者的画册在6月18日发售了。这本画册收录了死苦水解说、穿脱死苦水的方法、死苦水小知识、死苦水插图等内容，对于爱好者们来说是不可多得的收藏品。书中将死苦水进行了详细的分类，死苦水穿着方法的部分也对小学生、中学生、高中生分别进行了图解，相信能够满足部分变态绅士的需求……画册的封面由『化物语』人设、总作画监督渡边明夫绘制。

黑岩太刀版发售，脱掉大衣展现完美身段

一直跳票到去年年底才发售的黑岩PVC发售之后价格一路飙升，目前在国内已经炒到了接近2000元的高价。而奸笑社之后公布的太刀版也经过了两度跳票，延期两个月之后终于在6月中旬发售了。这款黑岩太刀版和此前的巨炮版相比，首先是更换了武器，那门拉风的巨炮变成了现在不怎么拉风的太刀，底座也进一步缩水。不过，值得大家关注的是，这款太刀版黑岩脱掉了黑色风衣，于是完美的身段就可以一览无遗了，有爱的同学趁着价格还在较低水平的时候速度出手吧！







春日野穹 死库水 ver.

■文 / 师图 ■摄影 /JEDI ■提供 / 秋叶

按照官网标注的发售日，笔者如期收到了期待已久的死库水小穹（学校泳衣）。

此不久前 MegaHouse 也发售了一款站姿的小穹，比例和面相都不是本人的菜，随后寿屋便恰时地推出了这款小穹。

此款属于四叶系列（同系列还有猫宫诺诺和水着向坂环等），质量还是比较有保证的。价格是 7140 日圆，比例是 1/6，性价比不错，实物也确实做足了料，真是不由得感慨：寿屋总算不那么偷工减料了啊 ~ 发售时间也是刚刚好，比起总是延期的某些手办厂（详情参见黑炮，傻吧等），笔者表示对寿屋的价格，时间和量都表示更加信赖。

小穹面相个人认为还原度已经比较高了，整体基本也没有做崩的地方。官图上晶莹剔透的肌肤和脸上的潮红（大误）是最吸引人的地方。

总结了下，此款实物有以下缺陷：

1、脸上的红晕做得没有那么明显，虽然目测还是能够看到一些的，不过远远不及官图那么红，拍照更是很难体现出来。并且听说此款每一只红晕的程度都不同，难道是要拼 RP 么?

2、实物的皮肤没有官图那么红润，比较偏白，上色不是很均匀，腿上和手上有未磨平整的分模线。这个问题可以通过打磨解决，因为材料本色就是小穹的肤色，无需补色。

3、泳衣涂装一般，特别是胸口露出的内里白色部分，有出界，立体感不强。

4、最后，也是最关键的，本款的受力设计得并不科学。大家知道量产的手办材料大多都是 PVC 的，只有支架才用 ABS 做。此款垫子上有张说明书标明这只手办的大部分头发都是 ABS 材料。没错，此款的受力部分被分摊到本体的小腿和头发上，笔者比较担心摆放过久头发会断。建议购入者能想些办法转移承重避免悲剧 =。=||

【厂商】寿屋（コトブキヤ）
【比例高度】1/6 全高约130mm
【原型制作】槙尾宗利
【发售时间】2010 年 05 月





▶各角度图





▲手没有指甲油总觉得少了点什么



▲面相没有崩，除了红晕之外基本和官图一致



▶泳衣没有溢色，比以前的做工有进步了，胸口处立体感不强









▶头发还原得很好，只是那ABS材料特有的咯嘣声让人觉得很没安全感，蝴蝶结很萌





▶腿的曲线，脚的形状等等都很完美，足控表示很满意=w=



总结：

虽然有不少缺陷，不过本人表示这只穹妹子还是非常萌的！欲拒还迎的表情和动作实在让人想要扑上去啊～在竞争日趋激烈的手办市场中，寿屋的做工虽依然不及一些巨头厂，不过消费者们还是看到了它的成长。希望寿屋以后的做工能越来越好。

寿屋，加油！看好你噢～

小知识

［槙尾宗利］

是寿屋旗下的原型师之一，资历比较深，原型水平稳健，基本没有出现过很崩坏的作品，算是中规中距派的原型师。主要优秀作品有水着夏娜、睡衣版露易丝、寿屋超昂闪忍系列等。

[ABS 树脂］

人形常用树脂种类之一，也经常会作为PVC制完成品的添加材料，由于PVC塑胶本身比较容易变形，摆放时间长了很容易出现脚软（脚部PVC软化弯曲，导致PF倾倒）甚至断裂，所以现在大部分PVC制完成品都会在主要受力位置或容易断裂的位置用ABS树脂或其他材料加固。▲



ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！

初夏迎歌

M3-25 同人音乐巡礼

比起 Comike 这种包罗万象的同人盛会，纯粹以音乐为主的 M3 只属于同人音乐爱好者们。M3 是“Music + Media-Mix Market”的略称，取首字母的 3 个 M，如其名所示是专门贩卖 CD 和 DVD 等等音系同人的即卖会。1998 年 3 月 21 日，第 1 回 M3 开催，以后每年春季（4 月下旬 ~ 5 月上旬）与秋季（9 月 ~ 10 月）召开两届，名称可以有两种表示方式，比如今年春天 5 月 5 日在东京流通中心（TRC）召开的 M3，既可以按召开回数直接称之为“M3-25”，也可以按年份写作“M3-2010 春”。

正因为 M3 是一场纯粹以音乐为主的盛会，场上贩卖的同人音乐比起 Comike 少了几分商业气息，多了几分对音乐的追求（虽说 Comike 是同人会，但不可否认的是其或多或少会有些许商业味道）。比如最近在 Comike 上越来越少见的物语 CD 依然还是 M3 的主流。虽说是音系同人专卖，但 M3 的音乐种类却还不及 Comike 丰富，确切的说 M3 主要面向的是真正的同人音乐爱好者，只要怀抱着对音乐的赤诚与热爱，就一定能在每一届的 M3 上找到自己喜欢的作品。

■文 / 石马戒严

团体：花たん
专辑：MISERICORDIA



花たん（爱称花旦）是最有名的NICO歌姬之一，音域宽广，以充斥疾走感与力度、极富感情的声线著称，其唱到高音时美妙独特的vibrato（颤音，小幅度上下调整音高的演唱技巧）更是为人所称道。mylist/5227160是花旦在NICO发表的翻唱集，她还有不少模仿滨崎步的投稿，后来与J-POP有关的视频全部被她删去。早年她的投稿一直挂着“**もっと評価されるべき**（应该得到更高的评价）”的检索TAG，后来花旦也凭借自己的实力逐渐为大众所认可，成为歌迷谈论NICO歌姬必然会提到的人物之一。2009年04月11日一首『**ロミオとシンデレラ**』（sm6713370）让花旦赢得了极高的评价，视频点击率达到了惊人的146万。此后花旦的人气一发不可收拾，她开始参与同人CD，参加NICO的LIVE活动，以**ユリカ**的名义活跃在东方同人界——SOUND HOLIC的『THE EVENING STAR』和例大祭7的『A Trip to the Moon』都是花旦在东方的代表名曲，一跃成为NICO歌手新时代的代表人物。

『MISERICORDIA』便是这位万众瞩目的NICO御姐花旦的第一张个人专辑。专辑的名字取自罗马神话的慈悲之神弥塞里科耳狄亚（MISERICORDIA），希腊神话中对应的神是厄勒俄斯（Eleos）。在专辑中，花旦除了与自己的好友**ゆよゆっぺ**（『Hope』与巡音曲『Palette』的作者）合作，还请到了另外两位活跃在NICO上的人物**こまん**（调教VOCALOID的Producer、翻唱歌手、Piano演奏者，大热曲目『Just Be Friends』的钢琴版就是出自他的手笔，投稿作品集=mylist/9700417）与**やじるし**P（写作“←P”，作品集=mylist/10167480）助阵。

可以说，『MISERICORDIA』是NICO众实力的一次集中体现，完全没有鸡肋之作，所有的曲目都值得一听。在专辑中花旦将自己的声线特质展现得淋漓尽致，用极富感情的演唱撩拨听众的情绪，专辑听罢，大概没有人会不为花旦的唱功所折服。



团体：はちみつれもん
专辑：彼方に巡る唄

はちみつれもん是一支活跃在东方与同人音乐界的团体，其中心人物是两位乐师**あいざわ**和Clean Tears。两位基友除了每届CXX、例大祭都照例合作推出东方专辑之外，同时也是NICO上调教VOCALOID的Producer。

Clean Tears（作品集=mylist/8157026）主打Trance路线，纵然实力一流，却一直不愠不火，点击率从未超过10万，让笔者不禁要为他打抱不平。2007年09月29日的『**水鏡の庭**』（sm1169503）是Clean Tears的第一支投稿，也是最早的初音Trance曲（没有之一），该曲节奏强劲、旋律优美，又带着和风式的哀愁婉约，再加上专门配合音乐制作的VJ，点击率却只有悲剧的2万多。

あいざわ（作品集=mylist/3764596）以**らぶざわ**P的名义在NICO活动，除去一首民族风的『**機械仕掛の詩**』（watch/sm1830240）点击破10万入选VOCALOID殿堂之外，其他的作品也并没有获得很高的关注。

专业水准的Clean Tears和**あいざわ**虽然没有在NICO上取得成功，M3-25上的专辑『**彼方に巡る唄**』还是很好的体现了他们的实力，参与歌姬包括**中恵光城**、erica、**ヒスイリカ**、**蛍灯翔**、琴音等，专辑主打民族风和抒情曲。

中惠光城参与的两首歌表现尤为抢眼，Tr.02的『**今宵異人館ニテ**』有着马戏团风格的戏谑，淡淡的带出了夜晚的异人馆那种荒诞不经的印象。Tr.5的『**機械仕掛の詩**』绝对是一首令人惊艳的作品，之前的初音版便给人留下了美好的印象，中惠版的『**機械仕掛の詩**』简直堪称神作，开始一段琴声一下子将人带入阿拉伯风情的异国，待到中惠的声音响起，一股难言的哀愁感随之压来。歌词描写的是尘封在箱中的机械人形之悲歌，副歌部分中惠用华



丽的高音将这种彷徨无助却渴望释放的情绪演绎得恰到好处。

中惠光城早已不是那个无所畏惧的高唱着团长歌『God Knows』的青涩歌姬，多年的历练让她成长为民族风系歌姬的代表人物。严格说来中惠的声线识别度并不是特别高，笔者的友人说那是因为她的唱功太好的缘故，不知不觉就为她所吸引，忘记了去分辨声线。除去中惠的两首歌，Tr.7 由琴音演唱的『**メグルウタ**』也十分值得一听。



团体：clover fields
专辑：祈音 -ki-on-



在 M3 西洋风扎堆的物语 CD 里，『祈音 -ki-on-』是一张少见的走和风路线的专辑。制作团体 clover fields 是一个以 Vocal 矢吹高音和作编曲者 Miel 为主的同人团体，『祈音 -ki-on-』是他们颁布的第一张专辑，虽说是处女作，却也表现了不俗的实力，尤其是主唱矢吹高音飘逸沉稳的声线，叫人听后过耳难忘。

首曲『星河**を越えて** -original version-』一下子就抓住了听众的注意力，初听之下旋律有点东方永夜抄 BGM『千年幻想乡』的影子，不断重复的三拍子（日本和朝鲜的歌谣曲基本都是三拍子，据说是受到了北方游牧民族与蒙古民族音乐节奏的影响），浓郁的和风氛围，十分合乎音律的填词，再加上矢吹高音动人的演唱，听到这首歌让人有畅游在群星之海的错觉。接下来的两曲偏向和洋折衷的曲风，Tr.4『春**に想う**』又回归了和风，轻柔而飘渺，不知不觉的被治愈。







团体：六弦アリス
专辑：マダム・ヴァイオレット

M3-25 上六弦**アリス**颁布的物语 CD『**マダム・ヴァイオレット**』与 2008 年冬的『**紅蓮の少女 ～その名を呼ぶは、死神なり～**』在剧情上是相互连贯的，两张专辑合在一起讲了一个有关背叛的故事，被命运分隔无法回头的两位少女，一位在背叛的火焰中重生为死神，一位变成了残虐的高级娼妇。

『**紅蓮の少女 ～その名を呼ぶは、死神なり～**』梗概如下：脱离了沙漠团队独自旅行的女药师与女儿**アリス**来到了一个小村落，在那里**アリス**遇到了一个与自己同岁的少女，两人成了亲密无间的好友，过着十分幸福的日子。一天，村中开始蔓延原因不明的传染病，村民面对传染病束手无策，不断有人因此送命，终于**アリス**亲友的母亲也染上了这种病。

少女悲痛欲绝，**アリス**母女本来想要隐藏药师的身份，却无法对女儿亲友的母亲见死不救，于是她们调配了药草治愈了病人。闻讯赶来的村民们不断向**アリス**母女哀求要她们救命，不多久村庄又恢复了活力，**アリス**母女被当作圣女一般崇敬。

当地的领主听到了“拥有奇迹之力的魔女”的传说，他嫉妒**アリス**母女收买民心的的方式，于是污蔑**アリス**母女为魔女，将她们推上了宗教审判的法庭。宗教审判需要民众的证言，假如不告发**アリス**母女，自己将会遭到审判被杀害，于是人们纷纷指证**アリス**母女是魔女，只有**アリス**亲友的母亲还在坚持。于是教会向她下达了最后通牒，不肯指证的话，她将与女儿一同接受宗教审判。害怕母亲被处刑的亲友终于屈服了，村民们众口一辞的证言让法庭裁决**アリス**母女以火刑。处刑当天，被钉在十字架上的**アリス**憎恶的盯着背叛自己的少女，少女转过视线不敢看她，最终十字架被熊熊火焰吞没，围困在红莲之炎中的**アリス**临终之前一直不肯闭上自己怒视着少女的眼睛……这就是“红莲少女～其名谓之死神～”的故事。

『**マダム・ヴァイオレット**（紫罗兰女士）』的故事是『红莲少女』的后续，用七首歌曲讲述了七个与“紫罗兰女士”有关的故事。第一个故事是紫罗兰女士对少女时代的回顾，假如她当时没有背叛**アリス**母女，那么她将走上代替爱丽丝母女接受异端审问的末路；假如她在处刑前日协助**アリス**母女逃亡国外，那么自己的母亲将被处死。紫罗兰表面上和**アリス**亲密无间，其实心底深深的憎恨着**アリス**母女。19 岁那年，紫罗兰不堪重压，在憎恨的驱使下迫使**アリス**母女在残酷的拷问下惨死。反正最终都会眼睁睁看着**アリス**母女送命，不管怎样紫罗兰女士都会诞生。

第二个故事则是紫罗兰沦为娼妇的过程，她与母亲移居这个城镇之后，遇到了一个心地善良的商人，他给紫罗兰讲了许多旅行见闻，紫罗兰逐渐爱上了他。有一天商人告诉紫罗兰他要娶一个富豪的女儿，当初为了成为吸引商人的女人，紫罗兰与各种各样的男人发生过关系，为了不让努力白费，紫罗兰借助贵族的权力杀了商人的未婚妻。商人注意到了紫罗兰的罪行，他指控了她但却在残酷的拷问中惨死，遗体则藏在了地下拷问室的宝箱中。

第三个故事是第二个故事的分歧：商人为了和紫罗兰结婚拒绝了婚约，他的行为激怒了父亲，于是将他逐出家门。生无分文的商人和紫罗兰乘着船离开，在父亲的影响下他无处谋生，穷困潦倒时为了生存，强迫紫罗兰去做娼妇。在第四个故事中，紫罗兰利用权力过着放浪形骸的生活，为了让自己的美貌流芳后世，她让画家给她画下了无数的肖像。假如画出来的肖像她不满意，她就会杀了画家，不管是哪位画家都用画笔讴歌她的美貌，只有一位画家，笔下的她是一副楚楚可怜的模样。当紫罗兰质问他时，画家无惧的回答："我画的才是你真正的样子，真的很美。"他的话激怒了她，但画家在被捕前逃走。第五个故事中，紫罗兰为了青春永驻，将如沾满朝露的蔷薇一般美丽清纯的少女关在地牢里，用她们的血肉和呜咽来延续自己的青春。第六个故事，紫罗兰成为了呼云唤雨的人物，想要接近她，就要冒着倾国的危险，这就是美貌带给她的惩罚，可是在紫罗兰的内心深处，却始终只记挂着一个人的名字。最后一曲『**悪徳の哲学**』是紫罗兰的人生感悟，妖艳的呢喃，字字句句，揭开序幕。虚构的演剧名为『妾』，直至幕间，无需赠我蔷薇。





团体：趣味工房にんじんわいん
专辑：Garnet Bride

趣味工房**にんじんわいん**是一个同时活跃在东方界和同人音乐界的团体，其中心人物是乐师 ARA。M3-25 物语 CD『Garnet Bride』是 ARA 与叶月**ゆら**（爱称油腊）的合作，ARA 负责作曲，油腊包揽全部作词。照 ARA 的说法，这是一张充满了"恶趣味"的专辑，企划开始于两年前，因为 ARA 喜欢"吸血鬼"，于是便决定做吸血鬼题材。故事说的是一个吸血鬼末裔的大小姐，狂热的爱上了一个凡人，食其血、噬其肉、啃其骨，不过是为了表达自己的爱意，最后两人一同坠入魔道，在血婚的葬送曲中许下了永久的誓约。



团体：LYDIA GRAVE
专辑：朱と黑または鮮血の華の二元論



2008 年同人团体 LYDIA GRAVE 在京都成立，他们想要做出给人留下深刻印象的高完成度原创乐曲 CD。团名 LYDIA GRAVE，LYDIA 是女性的象征，GRAVE 则是庄严的音乐用语，两个词组合在一起象征着高贵的歌姬。主要人物包括负责作词、作曲、编曲、企划的**冲林仁之介**、**ルオン**和歌姬 CHICACO，2008 年 M3-22 上颁布的『PHONEME』是他们的第一张专辑（这次也跟 M3-25 的专辑一起绑定流出），『**朱と黒または鮮血の華の二元論**』则是第二作，一共两首歌，由曾经在 NICO 上发表过翻唱歌曲的歌姬**みか☆るちる**献唱。曲风偏向 Trance 和 Techno POP。**みか☆るちる**的声线可萌可御，只可惜在音准上稍显不足，不过换个角度看，或许这也算是她的独到魅力吧。

团体：I.L.C –Image Leaf Craft–
专辑：パラレルライフ



作曲家**折倉俊則**除了以 I.L.C –Image Leaf Craft– 的名义参与同人活动，还为不少工口游戏提供过歌曲。他以 ALcot 社的『Triptych』、Rusk 社的『Aster』两款游戏的主题歌，赢得了 2008 年美少女游戏大奖主题歌优秀奖。『**パラレルライフ**』是 I.L.C –Image Leaf Craft– 的 4th Album，请到了**紺野聖**、坂上**なち**、**中惠光城**、**真理絵**、yuiko 等歌姬助阵，曲风以少女 ROCK 为主，笔者还是尤为推荐 Tr.2 中惠的『**心想現象**』。







团体：muon

专辑：Chronus

依旧是一张物语 CD，也是 muon 的第二张专辑，负责作词作曲的是柚木和也，主要歌姬为**ひなたみゆ**，其他还有仔虎**しおん**、KAZUMA、广川有希的 Guest。专辑名"Chronus"是故事里没有"大人"存在，只有"孩童"的乐园。

Tr.1『街外**れの**小屋』揭开了这个童话故事的序幕。一阵沉重的脚步声传来，然后是推门的咯吱声，一位大叔微笑着向房间里的孩子们问好，孩子们缠着大叔要他讲故事，大叔翻动着书页，讲起了那个无奈的传说：从前有一位可以操纵时间的善良神明，他很喜欢人类，希望大家都能幸福生活，可是人们总是因为很小的事情惹起纷争。神明很伤心，他操弄他们的时间，让他们重新来过，可是不管重来多少次，依旧只是换汤不换药。于是神明夺去了他们的时间，让他们永远维持着孩童的模样……

故事讲到此处戛然而止，伴随着滴水声传来一个少年的独白：Chronus——是建构在虚假的时间之上的虚假的乐园，难以分辨，此刻是幻是真，欢迎你，旅行者！准备好了吗，让我们启程吧……接下来连续 4 曲是音乐部分，用歌声勾画了乐园"Chronus"的图景。

『**時を見届ける者**』的沉静，『**偽りの楽園**』的纯真，『**時に従い生きる者**』的童稚，『**対峙する二人**』的哀伤……风格不同的 4 曲将专辑中的音乐部分演绎得充满了童话色彩。终曲『**願いと時の向こう側へ**』是讲故事的大叔的内心独白，他用温和的语调向旅行者谈了许多人生哲理，"不管大人，还是孩童，只要选择正确的道路就好，请不要让神明伤心。"故事讲完，大叔起身回到了属于他的世界，一阵关门的声响起，一片静寂中只剩下钟摆滴答的声响不断昭示着时间的流逝……



团体：YOTSUHA

专辑：YOTSUHA 予告篇



因为是预告篇，所以专辑的详细信息一概不明，连歌曲名都是未定 1、未定 2……诸如此类，只知道有 Liz Triangle、MiddleIslan、Ether 等团体的参与，全部歌曲皆是由凭借一曲『White Lotus...』深入人心的歌姬 lily-an 包揽，虽然只是个预告性质的半成品，却也十足的动听。





团体：UMIKAGAMI
专辑：SPONTANEOUS INNER OSCILLATION



UMIKAGAMI 是**しろかがみ**和**うみからきこえる**为了 M3-2010 春特别成立的合体团，**しろかがみ**的成立宗旨是民族乐器 Mbira（广泛分布在非洲地区的一种琴）+ 电子音 + 女性 Vocal，**うみからきこえる**则是创作以 tenor sax（次中音萨克斯）为主的 pops，两团合体后的 UMIKAGAMI 意为创作出崭新的 POP 音乐。Tr.2 与 Tr.4 为**うみからきこえる**所作，Tr.3、5、6 是**しろかがみ**负责，Tr.1 和 Tr.7 是两团的合体，Tr.2 630 演唱的『Analyzer』与 Tr.5 深水**チエ**演唱的『**大気圧の下で**』是专辑里仅有的两首 Vocal 曲，其余皆是两团颇具个性的演奏曲。

事实上在同人音乐界，欧陆风的乐曲俯拾皆是，像『SPONTANEOUS INNER OSCILLATION』这样充斥热带风情的专辑却很少见，听腻了叙事诗的大气华丽，偶尔听听这种轻快中略带点狡黠的小曲也是挺有意思的。尤其推荐 Tr.2『Analyzer』，630 念咒一般的喃喃哼唱极具洗脑功力，听完之后，那句不断重复的“Analyzer…Analyzer…Analyzer…”一直萦绕在耳畔久久不散。





团体：encounter +
专辑：Akashic Record

『Akashic Record』收录了过去 encounter + 给游戏提供的七首主题歌，最后一首是东方名曲『**雷獣**』的 Rearrange 版，可以说这是一张集大成之作，从中可以听出乐师流歌与歌姬桃梨的默契合作。专辑的大部分歌曲都很好听，尤其推荐 Tr.1『DIVE』和 Tr.8『**雷獣** -Wandering Coda-』，前者代表了流歌商业作曲的最高水平，后者则比已经成为经典的原版更加的华丽！



团体：Alieson
专辑：BORDER LINE ～閉鎖病棟監禁秘記～

『BORDER LINE ～**閉鎖病棟監禁秘記**～』是 Alieson 的第十作，故事的主角是一个幽闭在白色病室中的少女，一系列跟她有关的情节相继展开，不止是她自己的，也联系着生活在这个世界上的所有人，每一首幻想气息浓郁的乐曲都会指引听众找到那个冲击性的结局……











团体：LC：AZE

专辑：universe

作为一枚电子控，当LC：AZE还叫Lien：Ciel的时候笔者便开始了对这个团体的关注，2007年4月29日M3-19的专辑『PLACE』是Lien：Ciel的初登场，那种时而硬派时而加入各种抒情元素的电子曲风让笔者大为心折，到了M3-20，Lien：Ciel正式改名LC:AZE，推出了一张叫『R-Evolution』的专辑，这是笔者心目中LC：AZE最好的专辑。之后LC：AZE还陆续推出了『COLORS』、『Glorias War』、『AIr』、『Follow』等专辑，『Futur』、『Cage of the memory』、『RING』、『YUBIKIRI』等单曲，从之前的默默无闻渐渐变得为人所熟知。

M3-25的『universe』是LC：AZE的7th Album，主题为“从地球望见的宇宙与从宇宙望见的地球”，只要是有生命存在的地方，即使语言不通，也可以用音乐传达心声。LC：AZE的制作人琉 **アルナ**与水夏**える**包揽了全部作曲，专辑中出现的小提琴皆是TAMUSIC的代表TAM的现场演奏，Vocal List为大家熟悉的Kei、MEGUMI、仲村芽衣子、YUNA、SHINA等一批LC：AZE歌姬，个人感觉这次歌曲的质量略显得平庸，非电子系的Rock和抒情曲大概占到了一半的分量，LC：AZE的电子曲也越发的走向套路化。





团体：Souwer cherry

专辑：蒼い瞳のアリス

Souwer是同人团体Souwer cherry的中心人物，迄今为止Souwer cherry的专辑全部由她一个人包揽了全部词曲创作和演唱。除了活跃在原创同人音乐界，Souwer偶尔也会给同人游戏提供歌曲，并参与东方CD。=NeutraL=有名的东方专辑『**桜華結界 -Perfect Cherry Blossom-**』中，就有一首Souwer作词与Vocal的『**藍ノ光**』。

本届M3上的『**蒼い瞳のアリス**』是Souwer cherry的6th Single，题材取自『爱丽丝镜中奇遇记』，曲风走的是物语CD里最常见的“古典+POPS”路线。主打歌『**蒼い瞳のアリス**』给人一种缤纷绚烂的华丽感，出彩的电子Violin的演奏不断穿插其间，让人仿佛置身幻境。Tr.2『**鏡**』比起『**蒼い瞳のアリス**』提升了POPS的比重，低音贝斯+电子Piano+主唱压低的声线，让整首歌听起来依旧十分华丽。

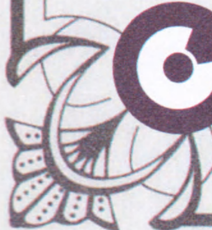




团体：CorLeonis

专辑：オールトの夢

Corleonis的2nd Album，收录了10首**やなぎなぎ**自己作词作曲演唱的歌曲，通篇都是轻柔治愈的基调，很适合在夏日的午后聆听。





团体：DystopiaGround
专辑：DystopiaGround#001



脱离 fripSide 之后，曾经的第一期主唱 nao 拉上自己在 Anison 界认识的朋友在 2009 年成立了一个叫“DystopiaGround”的团体，DystopiaGround=nao x All friend's，其宗旨是“No A-pop，No Life！”，加入的基友与百合姐妹有新井健史、伊藤贤治、志仓千代丸、细江慎治、山下慎一狼、桃井**はるか**等 Anison 和同人界的名人。DystopiaGround 的存在目的就是 nao 要与她愉快的朋友们一起做出与众不同的 A-pop。

C77 上的『Euclidean』和『Fermion』是 DystopiaGround 的初次登场，经历了之前的磨合，这次『DystopiaGround#001』的表现着实令人惊艳。Tr.1『**瓦礫の中、沈黙ありて**』有一点早年 fripSide 的风格，但又加入了在 fripSide 的歌曲中不可能听到的女声咏叹等宗教元素，nao 娴熟的高音驾驭起这首歌来丝毫不感吃力，Tr.2『**受け継がれる真説**』则完全脱离了 fripSide 的影响，nao 在这首歌中的声线也与以往的有些许不同。



团体：studiotomato
专辑：Cicada -lostbirth-



studiotomato 是一支以创作散文诗和 vocal 曲为主体的团体，『**少年時代の画集**』是其代表作，这张『Cicada -lostbirth-』延续了 studiotomato 一贯的抒情风格，是 M3 上比较值得推荐的一张演奏集。







团体：Asriel
专辑：汝を照らす朧のアリア

Asriel 的 10th，一如既往的是 Asriel 式的物语哥特风，KOKOMI 浑然天成的高音与黑濑圭亮华丽的编曲搭配得相得益彰，专辑的封面非常华丽，故事相比六弦**アリス**而言较为晦涩难懂。



团体：ゆにめも
专辑：かざみどりの羽



『**かざみどりの羽**』是 M3 上一张十分动听的纯音乐专辑，准确来说是**ゆにめも** P 调教的 VOCALOID 原创曲的小提琴 instrumental 版，小提琴是专辑中最主要的乐器。封面应景地画上了一幅少女在金色的夕阳中拉小提琴的画面，这张封面图的作者是曾为**ゆにめも** P 的『息吹』、『芽生』等 VOCALOID 曲绘制过印象图的**コージ**。虽说专辑里的曲子多半以前在 NICO 上听过 VOCALOID 版，不过拿掉了 VOCAL 之后还是给人很不一样的感觉，就算只把它当成一张优秀的民族风演奏专辑，也不无不可。





团体：Valhalla
专辑：Forbidden Heart



Valhalla 是一个以作曲编曲＋吉他手**黒乃澪**与 Vocal ＋作词**優梨**为中心活动的二人组，团体组件的宗旨是创作出感性的具有独特世界观的幻想ROCK乐曲。

2009 年 C76 她们颁布了一张『Despair』和免费赠送的『Premier』，其后又推出了『LOST SERAPHY』与『Blood ＋ Chalice』等专辑。『Forbidden Heart』是 Valhalla 在 M3-25 上颁布的专辑，虽然只有短短一曲＋一首 instrumental，却也能很好的感受到该团独特的风格。▲

中国绘师技法教程

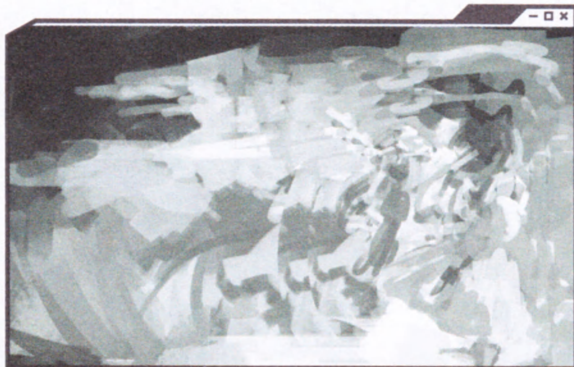
如油画般大气的厚涂精品

Archlich

01 构思

这张画是为《凤凰花开》系列所作的东方同人。对于成品的模样，刚开始我并没有特定的构思——不知道最终的成品应该长什么样。在最初的两个步骤中我都是带着这种迷惑去作画的，一边摸索一边试着找出至少能令自己接受的构图和意像。

为了配合这个混乱的开始，我习惯从一开始就使用 Photoshop 来打草稿。在电脑上我可以迅速大量地把概念表现出来，也可以随时简单（并且粗暴）地修改画面元素、构图和明暗等等。效率上有些低下；但我可以持续不断地进行调整到满意为止，而不用受在纸上打好的线稿的限制。





▲我在短时间内做了许多极潦草的黑白涂鸦，大多数连我自己在隔了一段时间后都没法辨认了。最终我选择了一个两位人物漂浮在星球上的草图。

02 拓展

虽然确定了大构思，但具体的画面细节还没有定论，而且我对目前的构图并不满意。因为是在宇宙中的大对比场景，所以颜色在画面表达上也是相当重要的一环。考虑到这一点，我决定抛开顾虑先试着上个色。



▲在简单地调整了一下对比后，我添加了曲线和色彩平衡两个调整图层（图层→新建调整图层）。接下来我修改曲线的各个颜色通道来给画面添加最简单的颜色，然后用色彩平衡调整。随后我新建了几个图层，将混合属性设为叠加，来分别给皮肤这样的单靠曲线难以处理的部分铺上底色。我可以随时用色相/对比度（图像→调整→色相/对比度）调节这些叠加图层。



▲基础工作做完并合并了图层后，我继续在画面上随意增减一些元素——最终我决定调整人物的角度和大小（编辑→自由变换）。在变换后我终于能预见到一个满意的结果了，漫长的摸索期到此画上句号。

03 深入



▲乏善可陈的体力劳动时间：依照脑中的规划，缓慢地完善形体并添加细节。



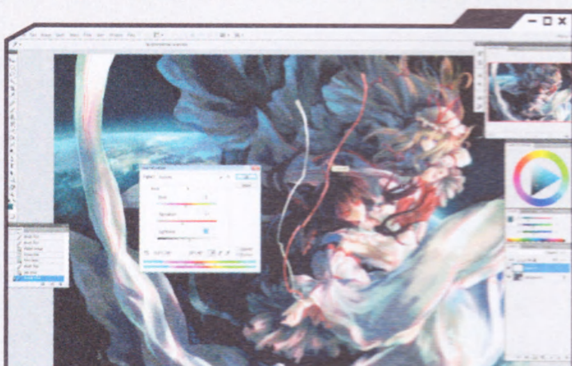
▲在绘制背景时，我将一张地球的照片放大后去掉颜色，改为叠加属性，用橡皮擦进行修整，来获得一些行星表面的纹理。大体完成。这是最费时费力的阶段。

04 调整

合并图层，将色彩空间转回 RGB 后，添加一些小细节并作最后的形体修改，就可以宣告完成了……



▲就这么结束未免太过无聊，我需要一些我最喜爱的戏剧性的强烈对比！再一次调整曲线以强调蓝色，并降低画面的亮度。用大笔刷在新的叠加图层上打上猩红色的高光。



▲最终调整的秘诀在于将文件的色彩空间改为 LAB（图像→模式→LAB 颜色）后的曲线工具。通过这个图像处理（一般用于照片后期）上的秘密魔法，我将高光外的画面整体推向青色，并补偿了一点黄色。

CREATOR'S WORDS

有一阵子没画东方了。在这张图的过程中稍微多用了点力，效果如何，还请各位品评了。

05 more tweaks!

宣告完成了…吗?

我把这幅画放了两天，其间越看问题越多。那两根带子太无力了，紫也没有深入描绘 .. 我继续扭到满意为止。



▲首先是那两根带子，换成了更有张力的形态。巫女的袖子太大且碍眼了，截掉。远处的老女人的头也偏大了。在各处小修小补，同时继续深入描绘老女人 ..



▲给画面打上一层绿光，增加更多的颗粒效果、更多的调整图层（主要是色阶）后，总算是顺眼了点。请让我再说一次"**完成了！**"吧 ..

[作者介绍 Profile]

Archlich

男 加拿大

海外上学地狱中，间或做点插画工作。

网站： http://malus.cc

信箱 Archlich@malus.cc

画画儿设备：电脑，板，脑袋

软件：Photoshop CS4

[作业环境 Environment]



操作系统：Windows Vista Ultimate 64-bit

软件：Photoshop CS4 64-bit

数位板：Wacom Intuos 4 PTK-840

显示器：NEC2690WUXi2, Samsung T240



The between Black & White

Solemnity、Magnificence and Cruelty

黑与白之间的庄严、华丽与残酷

■文 / 完蛋了的国王

还原一个彩色的杉菜水姬

TO RESTORE A COLORFUL SUGINA MIKI

INTERACTIVE 2 二次元画刊联动企划

Sugina Miki 杉菜水姬

SUGINA MIKI

关于这个人，如果一直困扰你的是性别的问题，那么笔者可以首先告诉你，他是位男性，本名青木史生，如假包换的纯爷们，希望看了此文以后就不要再讹传了。如果你感兴趣的是他成为画师之前是干什么的，笔者想说日本画师、漫画家界人士出身千奇百怪的都有，但你唯独不会想到他过去是干哪行的——他曾是一位拳击手。如果你想了解更多关于杉菜水姬的隐私，那么笔者也可以最大限度的满足你，比如他是O型血，老家在栃木乡下，念的是代代木动画学院，经常打游戏，常吃泰国菜，不抽烟不喝酒，喜欢黑直发的S属性少女，迷恋女性的臀部，尤其是紧身裤包裹下凸显的完美曲线，等等等等……如果还想了解一个最完整最本色的杉菜水姬，那么就请一定仔细耐心阅读本文。



用打拳的手握画笔

Drawing with a boxer's hand

杉菜水姬从来没有在媒体上公开过他的生日，但通过他的履历可以很容易推断出他生于70年代前半，现已是个奔四的人了。杉菜的老家位于日本首都圈东北部的栃木县日光市，尽管地处首都圈内，但地理位置相对偏僻，人口不多，生活安逸，是个乡下地方。栃木县的不少国家级名胜景点都位于日光市周边，比如被列入世界文化遗产名录的日光社寺，风景秀丽的中禅寺湖，以此湖为源头的日本三大瀑布之一的华严之泷，以及很多人只知其一不知其二的战场原高原湿地。

自幼在这样一个令人心旷神怡的环境下长大，对杉菜水姬来说欣赏美丽就是生活中的一部分，在远离都市喧嚣的地方，他看到了更多历史的风貌和传统文化的积淀。这些看似无关痛痒的日常，在潜移默化中影响了杉菜水姬日后的业界生涯，举个最简单的例子，杉菜水姬这个笔名的由来实际上就是从他老家日光市的一条著名街道的名字延伸而来的。



年轻时的青木同学可以说与原画师这个职业是八杆子打不到一起的，小时候喜欢看推理小说、打格斗游戏，高中时他的志向是拳击手！朋友们，拳击手是个什么概念？强壮、刚毅、热血、野蛮，一站上擂台就杀气腾腾。据说考上高中的那年青木同学看了尚格・云顿的『搏击之王』之后就对这位肌肉打星佩服得五体投地，想也没多想就跑去城里的一家拳击馆报名学拳去了。父母对他毫无办法，只能听之任之。于是高中的三年里杉菜水姬一放学就奔拳击馆练拳，不参加课余活动，也没想过把妹的问题，一门心思想日后打上职业拳赛。

谈到这段热血的经历，成名后的杉菜水姬大笑着挠着头大呼后悔（其实打拳也可以很宅，你看人家长岛君），说美好的青春都浪费在擂台上沙包前了，结果是既没有考上大学，也没有当上职业拳手，浑浑噩噩间被父母赶到了东京，然后莫名其妙的就进了代代木动画学院的动画游戏 CG 专业。在进吃人不吐骨头的代代木之前，青山同学没有接触过绘画。小时候喜爱打游戏这点算不上什么优势，日本小孩子各个打游戏，都会随手涂上几笔，要说过人之处，那时候的青木史生同学身上完全找不到，勉强要说的话就只有拳头比别人硬一点，可画师的手不应该是绵软灵活才是吗？当时无论怎么看估计都会觉得这个青年将来会是一个杯具。而杉菜水姬接下来的十几年业界生涯就是一个杯具变成一个洗具的故事。

嗯，若要说拳击手和画师唯一的共通点，唯一能分享的特质，那应该就是忍耐力和根性吧。杉菜水姬在好几个场合都谈到过，忍耐力和根性对人生的重要性，认为作为画师必须要具备的素质之一就是忍耐力和根性。同时也承认当拳击手时养成的这两项要素确实帮到过他很多，当他得到在 Mink 社的第一份工作时，公司就因为看重他对拳击的爱好而觉得他会是一个很有根性的家伙，职场哲学还真是微妙呀。

有句很土的话叫做"艺术来源于生活"，很多时候一个人曾经从事过的职业，或者长期维持的爱好都有可能反哺其艺术创作。若本规夫大爷年轻时当过警视厅的别动队员专门镇压学生运动，转行后配的第一个角色就是『科学忍者队』里的警察局长，然后就走上了"强力角色"的道路。别人配打人和挨打时都需要揣摩演技，若本大爷就是在演绎自己的生活，境界是不一样的。当然这倒不是说杉菜水姬打过拳击，画风就刚猛的不得了，我们应当体会他谈忍耐力和根性时的那段话，打拳的经历影响到的不是杉菜水姬的画风，而是他的生活方式和作为画师的处事风格。

可能是很早以前就树立起运动少年的形象，过起了运动员的生活方式，杉菜水姬的日常与业内其他同行相比有着很多不同之处，比如他不吸烟不喝酒，众所周知画师挑灯夜战是生活的一部分，连续战通宵也是家常便饭，所以经常要用香烟提神。而一旦工作完成后，或者因为灵感不济需要转换心情时，喝酒又成了许多人首选的方式（圈子里的酒鬼还少吗？！）。因此烟酒对于日本画师而言就像吃饭和睡觉一样平常，很神奇的是杉菜水姬这两样东西都从来不碰。不过经常因为工作开夜车，作息往往与普通上班族倒过来这点，杉菜水姬也不能幸免，这可能是他告别运动生涯以后所经历的生活方式上的最大变化吧。

SUGINA MIKI





SUGINA MIKI

不算黑的"黑历史"

History but not so black

在网上所有凡是讨论关于杉菜水姬的话题里，关于他的职业经历介绍一般都是从九头龙开始的。从九头龙到后来创办 Gungnir 社，这段历史是最辉煌也是大家最为熟悉的，但鲜有人谈到杉菜水姬在加入九头龙之前的岁月，就仿佛那是一段必须被尘封的黑历史一般。事实是否就是这样呢?

有人把杉菜水姬在九头龙的出道作『英才狂育』当成是他的原画处女作，其实不然。杉菜水姬的处女作是一部名为『收集者』的 Galgame，而游戏的开发公司则是大名鼎鼎的 Mink 社。不过杉菜水姬在 Mink 社的履历可以用默默无闻四个字形容，这四个字很好的概括了他作为一个新人画师在一家大公司里所遭遇的处境。在同等环境下杉菜水姬既不是公司里一鸣惊人的希望之星，也不是上司赏识着重培养的潜力新人，他的地位和作用在 Mink 内部的众多原画师里无足轻重，更不用说是拿这段

经历与以后的九头龙时期和IG时期来比较了。从职场的角度来分析这并不奇怪，杉菜水姬大约是在1997年加入Mink社，当时Mink因为扩大作品群的需要，打算招进一批做苦工的新人，刚刚毕业毫无经验的杉菜水姬就成了那一批加入Mink的十个小青年中的一员。他最初的职位是美工（也就是Graphic部门的普通职员，叫美工比较通俗），往上是美工组的工头、CG监修等等，再往上就是游戏原画了，更牛逼一点的人可以同时担当人设，游戏公司大致就是这样一个体系。杉菜水姬在Mink干了5年不到，从最初的小美工终于混到原画的职位，成为Mink社前前后后任用过的十几二十位原画师中的一分子。

说到Mink社，最容易让人联想起来的作品不外乎长盛不衰的『夜勤病栋』系列。这个在各条战线上已经累计发售超过20部作品的超人气系列可以说涵盖了一代人对于日本HGAME和工口动画的印象，也正是由于『夜勤病栋』系列的巨大成功，不可避免的掩盖了公司剩下其它作品的光泽。自Mink在1993年从Elf自立门户踏上历史的舞台开始，时至今日的17个年头里，除了『夜勤病栋』以外的其它60多部作品，叫得上名号的，为普通玩家所熟知的实在是找不出几部。游戏品质的参差不齐固然是一个问题，但归根究底还是要归咎于Mink太过依赖『夜勤病栋』这一部作品，颇有点吃老本等死的腐朽感。



SUGINA MIKI

另一方面，Mink 本身并不重视对原画师的培养。尽管 Mink 最初是由原 Elf 的主力原画阿比留寿浩带出来的人员班底成立的公司，但身为创始人的阿比留寿浩似乎完全没有把老东家 Elf 那套花大力气捧红游戏原画师的做法照搬过来。说到 Elf 人们会联系起横田守、门井亚矢、堀部秀郎、RINSIN、竹井正树等等一长串在画师界被视作不朽传奇的名字，但是，Mink 又有哪些原画师呢？如果让你在半分钟之内说出『夜勤病栋』系列三部曲的原画师分别是谁，有多少人能不靠 Google 就能做到呢？（注：答案是『夜勤病栋』原画为大田和范；第二部第三部、『七濑恋』和『风间爱』的原画为森田和明；借"夜勤"之名制作的新游戏『恋の恋』的原画是さんた☆まりあ。呵呵，是不是觉得很陌生？）笔者提这些只想说明一个道理，堂堂招牌游戏的原画师都不能被世人所牢记，Mink 社成军十几年未曾培养出一位能独当一面的强者，即便有过一两个好苗子，也无法将他们作为储备人才留在公司里，现在在画师界独树一帜的杉菜水姬就是最好的例子。

但笔者不会说杉菜水姬在 Mink 的岁月就是一无是处，可以被当作空白来看待了。之前也说了，他参与了一部名叫『收集者』的游戏的制作，并担当了原画之职。这部作品发售于 2001 年 7 月 19 日，算起来已经有 9 年的历史了，类型为 Mink 十分擅长的本格美少女调教类 SLG。游戏的设定很传统很 Mink，玩家扮演的男主角年龄 35 岁，有收集美丽事物的癖好，游戏的目的是收集美少女并对其进行各种调教，然后参加一个月一次的"品评会"，通过自己调教的优质美少女在社交场上获得地位，玩法相当简单：先是发现猎物，然后安排调教日程，最后鉴定调教效果。



▲ Realize Me

一开始就是有点重口味的调教 Play，对才刚刚入行的杉菜水姬而言这起点不可谓不高啊。由于他之前也没有太多的绘画经历，不久前还是个像『明日之丈』的男主角矢吹丈那样将打拳视为一切，愿在擂台上将生命燃烧至灰烬一样白的超热血青年；如今却突然拿起了画笔，对着工作台和电脑成天画美少女和啪啪啪，这落差实在是太大了点。要让阿丈画美少女调教，这从何学起呢？无师自通是不可能的，一开始当然是要模仿 Mink 的招牌作『夜勤病栋』，然后就是找个同社的前辈同僚偷师几招。

笔者早先看到杉菜水姬早期作品时候，就觉得画风很像一个人，那就是有着“日本具有代表性的乳绘师”美誉的 INO（别名猪野诚）。INO 老师 1996 年加入草创不久的 Mink，在接下来的 14 年里陆续为 Mink 及其子品牌创作了 11 部作品，可以称得上是像 Mink 这样不怎么重视原画师的公司里，最值得一书的招牌式的人物了。有这样一位大前辈在，杉菜水姬不学他学谁呢。仔细对比他『收集者』时期的画风会发现，角色的整体定位上，尤其是发型、脸型、眼睛的画法、皮肤色泽明暗，以至于到关键的胸部的画法都无一例外的与 INO 的画风有很多相似之处。这些痕迹现在还时常会在杉菜水姬的新作里若隐若现，可见最初的学习和模仿，对杉菜水姬的影响十分深远。在 02 年由 INO 担任人设和原画的一部作品『Realize Me』里，杉菜水姬还给 INO 打过下手，那段时间是杉菜水姬技艺进步最快的时候，但还没有成熟到形成自己的技巧，进而摸索出个人标志性风格的程度（在本文写就以后不久，从一个非常喜爱杉菜水姬的朋友处得知在一些网络上查不到的资料中杉菜水姬曾提到过在 Mink 时曾接受过 INO 老师半年的教导，系统学习了从线条到构图再到上色的一整套技法。笔者可以欣慰的说自己不是在凭空瞎猜了）。

不过让笔者觉得有些奇怪的是，杉菜水姬在接受访谈时常常自称是“无师自通”，明确表示过自己没有拜过老师。当被问及作画技巧受谁的影响最深时，杉菜水姬回答是受到甲斐





智久老师的影响最深远，曾经长期临摹他的作品。这位甲斐智久也叫作水谷**とおる**，大名鼎鼎的『青涩宝贝』系列的人设和原画师，美少女游戏界的大神之一。杉菜水姬说过他的启蒙游戏就是『青涩宝贝』，进代代木那会画的最多的也是『青涩宝贝』的临摹画，所以勉强可以把甲斐智久算作老师。至于手把手教过他作画技巧的 INO，杉菜水姬认为 INO 独特的用色理论是他所无法跟从的，于是只学了一些很基础的东西，就像是专门学校课程的延续一样。意思大概就是只不过学了点小窍门，所以不能把 INO 当作老师。听起来相当自大的论调，但无论如何杉菜水姬有现在的地位，估计别人也不会单凭这几句就无聊到要跟他打嘴炮吧。

在『Realize Me』发售不久后，在 Mink 没有待满 5 年（照杉菜本人的话说待满 5 周年就能领到退职金了），杉菜水姬就离开了公司，加入了堀江满发起的九头龙，结束了这段不算黑的黑历史。



SUGINA MIKI 两个赤裸相见的男人

Two men met with candor

可能有些读者在『二次元狂热』2008 年 11 月号（总第二期）上读到过 Innocent Grey 的成军史和一些关于杉菜水姬的八卦。笔者试着将这些零散的内容整理了一下，然后加入一些新的资料和个人的观点，来还原一下杉菜水姬从离开 Mink 后，到创办 Gungnir 社的这一段历史。

说起杉菜水姬加入九头龙的经历，还真有点戏剧性。2003 年正月，还在 Mink 任职原画师的杉菜水姬照例回到栃木县日光市的老家休假，无所事事的过着悠闲的日子，脑子里还在想最近偶然瞥到的其它公司的招聘信息，思忖着自己大概有朝一日也会跳槽去到哪里吧。想着想着电话突然响了，对面声称自己是一家新游戏公司的负责人，正在招募创业伙伴，想了解杉菜水姬有没有兴趣加盟。没等后者搞清楚状况，只是胡乱的应答了几声，对面就心急火燎的说放下电话马上就会赶去杉菜水姬的老家与他面谈，然后电话那头的人就真的出现在了杉菜水姬的面前！打电话的人就是九头龙的创始人杉本晃志郎，一个从任何角度看都像是有点神经质的人。杉本晃志郎大老远驱车从东京赶到下野的乡下，见到了素昧平生的杉菜水姬，开口第一句话就是："虽然很抱歉如此突然，但是一起去温泉吧！" 当时的场面太过 SHOCK，以至于后来杉菜水姬每次谈到这段逸闻都不禁大笑。被这么直白的询问，杉菜水姬不好意思推辞，于是两个大男人就直奔家附近的中禅寺湖温泉区，赤条条的谈正事去了。其间，杉本晃志郎表示想开一间公司，邀请杉菜水姬加盟。可能是太过"坦诚相见"的缘故，杉菜竟没有多问，鬼使神差的就答应下来了（搅基的力量是伟大的！）。在这之前杉菜水姬从未听说过杉本晃志郎这号人，在成为合作伙伴之后才了解到此人的"光荣历史"。

杉本晃志郎本名为堀江满，是早稻田大学

经济系的高材生，大学时就是重度的 ADV 游戏痴迷患者，亲手毁掉了自己的美好前程。学生时代堀江满特别喜欢被称为业界鬼才的菅野**ひろゆき**的作品。菅野**ひろゆき**以前笔名叫作**剣乃ゆきひろ**，在 Elf 旗下曾是牛逼到无以复加的人物（代表作：『YU－NO』）。因为牛人往往都不得志所以辗转几家大公司后自己创办了游戏公司 abel 会社，专攻推理 AVG。某日在二次元世界里蹉跎等死的堀江满看到偶像的新公司发布的招聘信息，马上激动的投去了简历，并顺利被录用。之后他便作为菅野的左膀右臂参加了 able 社从『EXODUS Guilty』开始多部重量级作品的制作。几年下来，堀江满在菅野身边耳濡目染，深受其风格的影响，这也为日后 Innocent Grey 作品的基调埋下了伏笔。

后来堀江满闹了点别扭离开了 able，辗转去到大枪苇人的 Littlewitch，原本就很欣赏大枪画风的他，表示会对新公司鞠躬尽瘁。不过江山易改本性难移，堀江满学生时代就养成的中二病突然发作，竟然为了点琐事在自家 BBS 上瞎喷老东家 able 社和前雇主菅野**ひろゆき**，商场无朋友，祖师爷菅野马上拿起了法律武器，将堀江满和 Littlewitch 一并告上法庭，2002 年 3 月这场官司以堀江满公开道歉为条件实现庭外和解。被吓得不轻的大枪苇人也像送瘟神一般把堀江满扫地出门。

话说中二是打不倒的，遭此一败的堀江满改名杉本晃志郎，扯起一面大旗就要自立门户，然后就有了长途奔袭百里，温泉里脱光了找杉菜水姬谈合作的故事。

杉菜水姬在九头龙里效力的时间并不长，但对他来说这是一段重要的转折期。此时的杉菜水姬正处于矛盾中，一方面厌倦了 Mink 一成不变的凌辱调教游戏风格，也实在不想继续学 INO 那种巨乳画风。但杉本晃志郎是搞企划和宣传的，他自己则全权负责图像方面的一切决策，没有人会给他下指示。而一开始大家都觉得不必冒险去开发一款彼此都陌生的游戏，于是杉本晃志郎还是建议从过去拿手的凌辱调教类型游戏下手。剩下的问题就是改变画风了，当时杉本晃志郎还从 Mink 挖来了另一位画手椋木寻，来担任杉菜水姬的副手，做的就是过去杉菜水姬在 Mink 做的事情：辅助原画、上色、监控 CG 品质。于是杉菜水姬可以专心思考改变风格的问题，最终的定论是，新作『英才狂育』决定不继承『收集者』时期的画风，而是在此基础上做一定程度的改良，通过改变圆形眼睛的形状、削尖脸型和缩小胸部尺寸等措施降低与 INO 画风的雷同感，但线条构建和上色技巧这些方面还是留有很多过去的痕迹。

『英才狂育』将着重在游戏内容上下功夫，拾起曾经被 Mink 推到最高潮，却也是在 Mink 手中逐渐没落的“本格凌辱エロ游戏”的大旗，号称将进行一次“凌辱エロ的复辟革命”。这种既想颠覆，又不得不继承的矛盾心理是当时九头龙社两位主创的内心写照。幸运的是『英才狂育』成功了，且不论游戏内容是否强大到足以发动一场革命，至少这部游戏捧红了身为原画的杉菜水姬。或许是因为玩家们真的厌倦了 Mink 的腐朽吧，否则九头龙将会死得很惨。

通过『英才狂育』这部作品让杉菜水姬认识到了现实与理想之间的分歧。他是自幼就喜









是推理悬疑类作品的，小时候经历过推理 AVG 的辉煌期，立志要做堀井雄二这样的游戏制作达人。待到成年后看的大多也是推理作品。他因为迷恋皇名月担任人设的神作『双界仪』而生出对 INO 系画风的不适应，离开 Mink 前满脑子想的就是要画一部推理 AVG，结果到头来还是做了让他厌倦了的凌辱工口游戏。更让杉菜水姬无可奈何的是，『英才狂育』的大卖几乎已经决定了九头龙在短时期内不可能跳出凌辱系这个范畴，于是杉菜与杉本之间的分歧自然而然的就产生了。不过这次中二的杉本晃志郎同学没有与杉菜水姬交恶，因为他也明白自己深受菅野**ひろゆき**影响，对推理 AVG 也抱有浓厚兴趣，与杉菜水姬可以说志趣相投，所以当初才爽快的走到一起，眼下的困局实属无奈。既然受市场环境所迫九头龙已经无法做出令杉菜满意的作品，于是建议他不妨自己成立公司，做想做的游戏。这样就有了 Gungnir 社和 Innocent Grey 的诞生。

杉菜水姬自立门户后，九头龙没有马上停止运作，之前作为副手的椋木寻升格为主力原画师，制作了另一部名作『死妹人形』(编者注：吐血推荐！)，之后又维持了几年才宣告关张。椋木寻后来另投他处，辗转了几家公司以后，前些年也终于竖起了自己的大旗，成立了 BlueTopaz 专心致志的做他的拔系游戏。



SUGINA MIKI

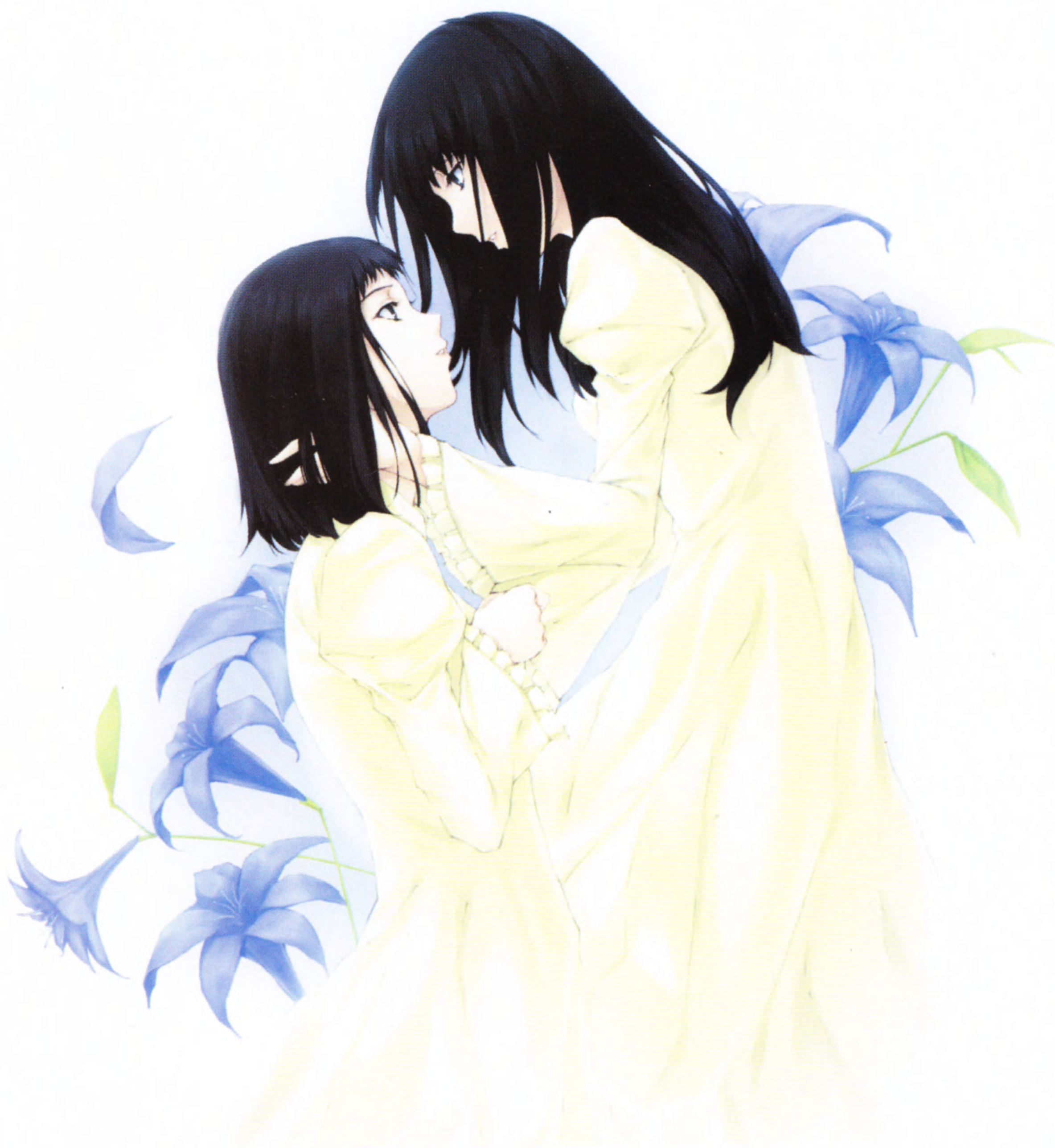
剪不断理还乱的“基友情缘”

Affinity between two

在业界，杉菜水姬有几个类似于官方配对的 CP，一个是与之前提到的杉本晃志郎，两个人分户不分家，即便已经不在一个公司，还可以继续洗温泉搅基。一个是与 IG 的第二原画师咖啡贵族，还有一个就是与大名鼎鼎的大枪苇人了。

现就任 IG 第二原画、CG 监制，以及姐妹品牌 Noesis 主力原画的咖啡贵族，是由杉菜水姬一手培养起来的一位青年才俊。咖啡贵族入行的经历与杉菜水姬有很多相似之处，他 20 岁时才开始画画，也是彷徨间才选择了进专门学校深造，因此基础相当薄弱。咖啡贵族在学画期间玩了菅野祖师爷的神作『YU-NO』后决定向游戏原画师发展，在机缘巧合下加入了 IG 成为美工，过程就好像年轻时的杉菜水姬一样。或许就因为这一点，杉菜水姬对咖啡贵族一见如故，一直委以重任。绘制 Galgame 的流程简单来说就是原画师先画好原稿，然后根据原画师或者监督的指示交给不同的美工完成修稿、上色、加背景等一系列动作，在制作成 CG 后由 CG 监修统一监控品质，完成校对，玩家不会直接看到原画师的原稿，因此真正的台前工作是由美工人员完成的。杉菜水姬经常一个人包办原画师、监督和制作人这三大角色，一开始就独自决定好角色的定位、衣着、配色等全部细节，画出角色的设定稿和关键 CG 的原稿，然后分配给手下美工完成后续工作。IG 的作品可以说是杉菜水姬“私”性质的作品(只有『PP』例外，人设是众人讨论得出的结果，因为品质不佳被杉菜水姬看作反面教材)。

在一系列助手中，咖啡贵族始终是最得力的那一个，他手脚麻利总是第一个完成工作，执行安排能力很强，可以完全按照杉菜水姬的要求作业，对色彩的使用不存在太多迷茫的地方，私念和杂念都很少，也具备杉菜水姬十分看重的忍耐力和根性，所以还经常担负 CG 监



SUGINA MIKI



▲咖啡贵族的画

修和校对职责。对这样一个紧紧跟随自己左右的年轻人，杉菜水姬也给予了他出人头地的机会，07 年 IG 设立姐妹品牌 Noesis 时，咖啡贵族就被委以原画师的重任，目前已经独立创作过两部游戏了。杉菜水姬很清楚，IG 永远会是他一个人的品牌，虽然咖啡贵族的模仿能力几可乱真，但要培养他的个人画风，必须分开设立一个定位不同的子品牌然后由他负责才行。于是就诞生了定位比较活泼向上，完全不同于 IG 灰暗沉重风格的 Noesis（哲学上意为理性认识，实际上则是一个为萌系游戏铺路的试作品牌）。

咖啡贵族对“师匠”的提携当然也一直心存感怀，多年来一直伴随左右，同时也花精力在同人领域开展活动，提升自己与公司品牌的知名度。看着现在的咖啡贵族，就像看着『英才狂育』时的杉菜水姬，真是好一对师徒。

杉菜水姬的第三位好基友就是萝莉控偶尼桑大枪苇人老师了。大家可能熟悉大枪的作品，但未必了解他与杉菜水姬的渊源。其实在前文里介绍 Gungnir 社创建历史时，笔者就提到过堀江满与大枪苇人的一些往事：在 Littlewitch 就职期间虽然搞出了一桩官司，但也牵出了一段好“姻缘”：大枪手下的得力脚本师饭田和彦就是通过堀江满与后来的 Innocent Grey 拉上了关系，与杉菜水姬合作了『月狂病』，帮助 IG 一炮而红，因此说起来杉菜水姬还应该谢谢大枪苇人的成人之美。这两个人都是集社长和首席原画师的双重身份于一身的业界知名人物，的确有许多经历和心得是只有他们俩才能彼此分享的。或许正是看中了这一点，去年 12 月著名游戏资讯网站 Gamestyle 发起了一次现场恳谈会，邀请的两位嘉宾正是大枪苇人和杉菜水姬。这次活动可说是两人头一次一同在视频上公开亮相，也是机会难得的与玩家直面交流的一次契机，玩家们通过这次对谈了解到不少关于杉菜水姬和大枪苇人的幕后私隐。

既然是一次完全公开性质的实况对谈，先前通过各种途径在广大玩家群体中募集到的提问可谓千奇百怪，不拘一格。很多问题都大大偏离了对谈的主题，而是更加私隐性质的，比如兴趣爱好、爱吃的料理、喜欢的车、看些什么书等等，完全就像一场偶像的媒体见面会，甚至有疯狂的玩家问到了两人关于性癖方面的超劲爆话题。因为是现场录制，主持人和两位老师为了活跃气氛并没有回避这个话题，而是轻松的带过了。当然，问题尽管大多与工作和创作无关，但托这些情绪高涨的日本同好们的福，绝大多数无缘参与见面会的玩家和 fans 们也有机会了解到许多网上查不到的，关于画师本人的第一手资料，其实这对于深入了解画师的个性、画风，尤其是创作思路还有很有帮助的。例如在谈到旅行和喜欢的国家的话题时，大枪苇人老师由于终年忙于游戏开发，夏天和冬天还要参加 Comiket，平素里基本上没有机会出远门，于是这个话题就由不参加 Comiket 的杉菜老师接管（得知杉菜水姬不去 Comiket，大枪苇人还意味深长的说了句：啊，真爽啊……）。杉菜水姬不假思索的就表示喜欢英伦三岛，理由很简单，英国的悬疑推理文学作品举世闻名，谈到推理小说家必定要举出柯南道尔、阿加莎克里斯蒂等伟大作家的名字，喜欢推理文学的人，一定会向往英国。再者单纯从男人的兴趣爱好这个角度来说，杉菜老师还喜欢看 F1 和英超，这两项都是英国堪称国宝级的运动项目（F1 有著名的迈凯轮车队，本





士车手巴顿是去年的世界冠军；英超联赛则是世界上最有人气的联赛）。而轮到大枪老师作答时，他的回答就有些出人意料了。

有不少人觉得大枪笔下的萝莉有英伦气质，正统的贵族子弟养成学校制服也好，贵妇人装束也好，维多利亚风格女仆装也好都是大枪苇人的作品中经常出现的内容，一谈到这些很容易让人联想起工业革命之前的大英帝国。原以为大枪苇人向往的国家也是英国，实则却恰恰是一海之隔的法国，以及与其毗邻的西班牙和摩纳哥，大枪谈到对伦敦的印象是“灰暗”的（说到灰暗这点，倒是正和杉菜水姬的口味呢），而法国和西班牙则让人感觉“明快”。看来以前总是被理解为英伦风的一些少女设定或许未必就是来自于英伦，而其实是法兰西式的哩，有时候画师的本意还真是不太好揣测啊。

文初谈到过画师的生活方式，有着很多共同点的杉菜和大枪两人，生活方式上的异同就很有代表性。大枪老师是典型的“画不死”型的标准日本画师，烟、酒、通宵样样都来。当被问起“觉得什么事情是最棒的？”时候，回答竟然是：画完一个通宵，走出工作室准备回家，看着熙熙攘攘的上班族走出家门，然后自己点上一支烟美美抽上一口的时候。他还笑着说其实参加这档 LIVE 访谈的前一晚也在公司加班加点画画，一直工作到凌晨 3 点，然后回家睡了 3、4 个小时就匆匆赶来录制节目。

杉菜水姬则是看起来不太宅，还有点小情调的类型。杉菜老师虽然也会开夜车，也有为了游戏发售前的修罗场苦苦拼杀的日子，精疲力竭的时候也会翻出最爱的『百变之星』翻来覆去的温习减压（顺带一提，笔者觉得疲惫的时候会把『草莓棉花糖』翻出来复习 -_+），但总的来说生活还是很“正常”、很有规律的。他会合理利用休息日，喜爱旅行，画师的假期虽然不多，那些为数不多的假日基本上都花在了旅行上。除了旅行以外其它的爱好也不少，之前提到了 F1 和足球，打游戏也是他的最爱，平时还有阅读的习惯。

说起来读书是干游戏脚本这一行的人必备的一项爱好，阅读有助于获得灵感和写作素材。杉菜水姬虽不是脚本师，但作为总监督在把握游戏风格和剧情底蕴方面的职责是至关重要的，所以几乎要懂的与脚本师一样多，甚至更多。玩过 IG 社作品的玩家基本上就能猜出杉菜水姬平时看些什么书，据说他看书的进度是一周一本，累计的阅读量还是相当可观的。相比之下大枪偶尼桑就宅多了，除了没完没了的画萝莉，就是搞同人出本子，要不就是买童装、看工口，总之多半离不开 ACG 这个范畴。

原本以为访谈会聊到更多关于两人的社长性、画师性的不同侧重点的问题，实际上则完全是偶像的歌迷见面会，十分轻松欢乐，让人看到了杉菜水姬完全不同于游戏 CG 里所散发出的那种沉重感的平凡本色的一面。



SUGINA MIKI

曲高和寡是杉菜水姬的终点，而不是 IG 的

This will never be the end

自 2004 年杉菜水姬正式创办 Gungnir 社，建立 Innocent Grey 的品牌开始，到今年才不过 5 个年头。杉菜水姬和 IG 的扬名业界就是在这 5 年中靠一点一滴的积累得以实现的。当初为公司取名 Gungnir 是受到九头龙社的启发：九头龙以神话中的怪物许德拉为蓝本，寓意生命力顽强；Gungnir 则是北欧神话中奥丁的长枪，投出后必定命中，寓意百发百中。而 Innocent Grey 这个品牌的含义就更直白明了了，在杉菜水姬所钟爱的白色与黑色之间寻找一个平衡点，然后赋予其名为“无垢”的一份纯洁和释然。品牌名称被确定的那一天，实际上就公告了杉菜水姬日后想要呈现在世人面前的作品的最终基调：以灰色作为世界观介入的契机，以无垢作为情感释放的终点。

有很多 IG 的玩家说，杉菜水姬是一个很死忠的昭和风推理 AVG 拥趸，杉菜水姬和 IG 的崛起，就是因为做他人所不愿做，把在日本 Galgame 界已经没落多年的推理 AVG 挖出来精心打造，跟其它游戏公司搞差异化经营，然后在萌系画风如风卷残云之势席卷业界。IG 在泣系和拔系两大阵营争斗多年，拼杀不休的节骨眼上，搬出了一套画风完全与萌系划清界限，而在游戏类型上既不偏向泣系，也不偏向拔系的复古的纯粹的推理悬疑 AVG 风格。眼下很多游戏公司都只做时装剧游戏，为了降低开发难度从来不碰古装题材。也有些公司反其道而行之，专做些设定很牛逼，时空很穿越的作品，说白了就是装 13。那些从网络上、书堆里考据得来的设定资料，无论是来自宗教也好、传说也好、神话也好、（伪）科学也好，由于脚本人员本身能力的局限，总是令剧情显得破绽百出，那些装逼设定到头来只是唬住了一批玩家，而被另一批玩家无情批判。杉菜水姬曾说，他最最厌恶的就是这种半吊子行为。

他很 FQ 地否定了“考据党”式的游戏开发方式，同时也不屑于制作完完全全的时装剧，画些水手服、女仆装之类的萌要素来麻木玩家。总之杉菜水姬和他领导下的 IG 社便只作推理悬疑 Galgame，舞台时代设定方面既不太前卫，也不太古老，锁定了二战结束后的这一段“昭和初中期”的岁月。推理悬疑 + 昭和年代 = Innocent Grey，这是包括上至身为社长的杉菜水姬，下至玩家黎民百姓们在内的所有人都广为认可的一条公式，玩家们坚信这个模式不会被打破，杉菜水姬是一个坚持信念的人。

有很多 IG 玩家都如是说，但他们只说对了一半。在宏观上，IG 的昭和猎奇风是它安身立命，不可动摇的招牌，但从细节上看，在这样一个既设的世界观大框架下杉菜水姬的画风却一直在一种微妙的限度里不断变化着。作为游戏的总策划、总监督和总人设，杉菜水姬的变化就意味着游戏的变化，就意味着 IG 这个品牌的变化。所以 Innocent Grey 并不是一成不变的。

从性格上来说，杉菜水姬是一个感性的人，感性到很容易受到外界的影响，从而改变他的行事方式。从他年轻时就因为看了一部尚格・云顿的电影就冲动的跑去学拳击就能看出些端倪。上了代代木以后，被『青涩宝贝』感动得一塌糊涂，接着就决定去画美少女游戏，而不考虑做一般向游戏或者进动画行业。等进

SUGINA MIKI

了 Mink 以后，开始在 INO 的教导下学习做游戏原画，于是画风马上被 INO 吸引过去，而把甲斐智久忘了个一干二净。离开 Mink 后，马上觉得 INO 的画风太脑残了(INO 老师对不起，我永远爱您画的 F CUP 大胸部，至死不渝)，一口气的摒弃掉，自己去摸索新画风。在九头龙干了没多久，因为创作理念不合与东家分道扬镳，这时候看上了皇名月老师的古典式美女画风，又把『双界仪』翻出来捧到天上，当作指路的明灯。后来听人说萌系游戏流行，可以朝那方面靠拢，杉菜水姬嘴上没说，心里却产生了动摇，开发团队产生了分歧，结果『PP －**ピアニッシモ** －』被做成了反面教材。再后来看了『翼神传说』,觉得美岛玲香那样的少女(黑直发大好！) 才是自己理想中最佳的女性形象，把皇名月老师放一边去了，开始崇拜山田章博老师——于是很快又调整了画风,把来自于『翼神传说』的灵感用到了新作中，就有了『壳中少女』。总之杉菜水姬从学生时代开始就一直在折腾，用他自己的话说，折腾来折腾去，总算到了『壳中少女』以后才把个人画风和游戏风格完完全全的定格下来。其实『壳中少女』之后，他才画了『**クロウカシス**』这一部作品，真的是天晓得什么时候他还会不会再受到什么人的影响，再次改变风格。

另一方面，杉菜水姬博览各类推理悬疑小说，涉猎广泛，却一直没有一位最为推崇的作家。小时候他喜欢玩的是『侦探神宫寺三郎』这类 hard boil 的推理 AVG，入行后玩的是菅野的名作『EVE burst error』『侦探绅士』系列等 Galgame。开发『月狂病』那会据说一直在看京极夏彦和横沟正史的作品，因此对昭和年代的世界观设定深信不疑。去年 LIVE 对谈的时候又说自己最喜欢有栖川有栖和绫十行人 (杉菜，乃跟奈须蘑菇交往算了)，推荐大家都去看『学生**アリス**』系列最初的那三部曲。这些推理悬疑作品风格间的差异还是很大的，有硬汉派、本格派、变格派，细分种类就更复杂了。不过杉菜水姬对密室的题材情有独钟，在他多部作品里都有所体现，除此之外就没有太多的同一性了。几部代表作虽然都属于本格推理 AVG 的范畴，当中也分为心理、猎奇、馆系等好几种，作为一个普通玩家实在不太好揣测他的下一部作品会去模仿哪位作家的风格。

于是，你很难用简简单单的用“成长”两个字来概括杉菜水姬以及 IG 所发生的这种持续不断的变化，有时候作为一个仰望者，我们可能把偶像想象的太完美，或许会把纯粹的迷惘、彷徨、试探、折腾、甚至倒退都看作是“成长”。其实这单纯就是一个变革的过程，通过各种方式尝试做自己喜欢的东西，实现自己的理想，目的未必就是讨好玩家，但首先必须贯

彻自己的信念。杉菜水姬曾说“画是什么？画就是游戏制作中的一道工序。”画师必须通过绘画的作业过程将对作品的理解和全部的情感融入到游戏中，所以游戏的作画必须是“私”性质的，也就是说自己构思的游戏的原画决不能假手于人，这样会丧失游戏的本质。所以 IG 是，并且只能是杉菜水姬的一人品牌。一人品牌未必就一定不会成功，相反很多一人品牌都活得很光鲜，远的有横田守的 Terios，近的有べっかんこう的 August，关键是要走上潮流里的那根主干道。

都说 IG 还远远没有达到一个成功游戏公司的地位，IG 的作品离神作还有一步之遥，离卖座更是还有差距。IG 还只是一个很有“个性”的品牌，这是远远不够的。而作为 IG 的掌门人，单纯以画风而言杉菜水姬已经在业内独树一帜，就像他的个人初画集『濡烏』上宣传的那样“庄严、华丽”。被萌系画风所掌控的业界已经很难再找出几位能够集“庄严”和“华丽”二者于一身的人物了，笔者还想再加上一个“残酷”，残酷之美是最难表现的，当自己欣赏的角色残忍遇害，甚至被斩去头颅的时候，很多玩家都表示无法接受，然而这就是角色身上寄存的宿命一般的东西，那些美丽的人儿们，不是杀人就是被杀，存在就是为了对抗宿命，因而残酷的现实才会显得美丽。

可能杉菜水姬的终点就是曲高而和寡，不会再有第二种途径，试想一把年纪了再像山本大妈一样为了生计去改变画风未免太悲情了一点，但 IG 的终点绝对不会是越玩越清高。08 年度美少女游戏大赏得奖的名单上，除了获得 BGM 部门的大奖和图像部门的优秀奖以外，同时也得到了一个诡异的奖项“最佳宣传推广奖”，获奖的理由居然是与市场主流反其道而行之，只管自己闷头卖游戏，完全不理会与各家店铺合作推出特典吸引顾客。这与其说是自信，还不如说是固执，单凭『壳中少女』的销量不足以让杉菜水姬牛到这种程度。到了 09 年度，情况就发生了显著变化，Noesis 和咖啡贵族已经走上了萌系的正轨，IG 也终于屈服于市场的压力了。所以说改变也好，不改变也好，都是客观环境来决定的，身为创作者可以坚持自己的信念，但绝对不会是一成不变。

SUGINA MIKI



后记
After the end

一个能够贯彻自己信念的画师，和一个能够贯彻自己信念的社长，可能这两者都不稀奇，稀奇的是身兼社长和画师双重职责，还能坚定的贯彻自己的信念。大枪苇人用实际行动证明了，这样的人是坚持不到最后的。杉菜水姬个人画风的坚持，与 IG 市场策略的转变并不矛盾。笔者不是 IG 的玩家，不会去过多品评 IG 的游戏应当向什么方向发展，缩关注的只是画者。也许随着时间的推移他会越来越孤高，但笔者觉得，那样的杉菜水姬着实不坏。

最后感谢所有比笔者更热爱，更了解杉菜水姬和 Innocent Grey 作品的朋友们对笔者的帮助。欣赏更多杉菜水姬的作品请关注『二次元画刊』第二期的联动专题。▲

SUGINA MIKI

可以肯定的是，东方绝对不是百合作品，但百合又是东方不可或缺的元素。在男性奇缺的幻想乡，东方系列登场人物们彼此之间百合简直是件天经地义的事情——有句话说得好，在幻想乡，百合才是正常向！

東方百合郷にようこそ！

——漫谈东方百合系谱（一）《红魔乡》篇

文、部分图片提供 / 石马戒严

夢境色：血色的禁斷

在荊棘的尖刺上舞蹈的少女。
鮮紅的液體在凝成粒粒珍珠。
吸吮著散發危險氣味的露水的少女。
七色的翼也被染上了血光。
讓我們在彼此相似的血脈裏尋找片刻的歡愉吧。
不管那歡愉過後等待著的，是泡沫般的天國，還是罪孽的深淵。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：leiror
出自：『东方梦花旅』（右手定则）
http://rhr-works.com/



有关东方百合的话题

即使是百合控如笔者，也一向很反对把东方看作百合，以及百合汁上脑的将某某配对脑补成官配的行为——尽管东方每部作品中都不乏百合要素，但官配什么的是不存在的（大概只有秘封组勉强算得上半官配）！

近年来不少百合控也将东方本当成了渔猎对象，每届同人大会之后百合厨的“日西命帖”里总少不了东方本的身影。不少本身是百合作者的人士也加入到东方创作的行列，比如藤枝雅，当然也有东方作者走红之后跑去画商业百合的情况，比如画过『异闻红魔乡』等名作的 FLIPFLOPs 与神主推特上唯一 follow 着的东方同人作者**いよかん**。

在东方的世界中，往往存在着人物越百合人气越高的不成文潜规则，假如你阅过千卷以上东方本，也将会发现越是对人物进行深入的发掘，这个人物就越是百合（不要跟我说幻想乡之王和魔理霖，那是啥，可以吃么？）。更有甚者，每当东方新作推出，东方控们马上就会为新人物找好配对，像是『星莲船』一推出，舆论马上一边倒地惊呼：这根本是一座白莲后宫吧！也难怪有人要在幻想版吐槽，“每次一有新人物马上就会扯上配对，真是东方厨改不了的坏毛病”。

于是为了更加深入的了解东方的百合世界，我们这里先来谈一谈配对厨的概念。所谓配对厨是日文“**カプ**厨”的翻译，**カプ**＝**カップリング**（Coupling）的简略，厨则指的是对某一作品与角色爱到盲目的人，配对厨就是指那些喜欢 YY 各种配对关系的人了。在他们眼中，一切皆可配对，比如蓝蓝路教主与山德士上校，可口可乐和百事可乐……

配对通常被看作角色崩坏的一种，因为这样做容易让人错以为恋爱要素才是二次元文化的主要部分，也让角色内涵从精神层面发生改变。而且配对厨最大的危害是会导致 FANS 的对立，特别是在一派比较有原作基础，或是一派人气相对而言更高的情况下。笔者对腐女界的配对派别之争略有耳闻，事实上这种本来在百合界几乎不存在的为配对而起的纷争在东方也确实存在，去年在糟糕岛（Komica）爆发了一场喜欢结界组的人与喜欢咏唱组的人的小规模掐架，后来有人感叹：本以为掐配对是腐女干的事，没想到东方厨也是这样。

虽说东方控不会个个都是配对厨，可但凡入了东方的门槛，身上或多或少会沾些配对厨的气息，而东方也的确是片滋生 CP 的沃土。不要说是同在一作品里可以配对，就连八杠子打不着的两只，配对厨一样能把她们凑成百合。东方二次创作中向来不乏根据属性、能力，甚至服装、发色而突发奇想的配对，像是笨蛋冰精 × 诹访子，理由是冰精喜欢干将青蛙冻成冰块丢进水里的无聊事，而诹访子是青蛙神；妹红 × 二小姐，理由是二小姐可以破坏一切，而妹红是不死之身；冰精 × 妹红的配对，理由是冰与火；**燐** × 橙，理由是她俩都是猫；爱丽丝 × 早苗，理由是她俩都是都会派；至于幽香 × 爱丽丝这种配对，纯粹是觉得她们很配所以就配了……

尽管东方配对百花齐放百家争鸣，真正主流的还是那些颇具渊源的，以下笔者会按作品来将东方的热门配对简单梳理一下，因为实在是太多太杂，如有疏漏，还请多多包涵。



东方红魔乡百合

【女仆的忧郁与门番的献身】

めーさく　红美铃 × 十六夜咲夜
NICO 检索 TAG：世界美咲（咲美）劇場

めーさく是比较少见的没有原作基础的热
配对，在 pixiv 的投稿有 2500 多件，仅次于**マ**
アリ、**レイマリ**、**レミ咲**，同人本也有一定的数量
在 NICO 的检索 TAG 为“世界美咲（咲美）劇場
元捏是 TBS 的儿童教育类动画系列“世界名作
场”，因为“美咲（**めーさく**）”读音近似于“名作（
いさく）”，故有此检索 TAG。

事实上美咲是笔者认识的第一对东方配对，
当年对东方还只是听闻其名的时候玩过一款叫『
方女中剧』的同人游戏，游戏中的咲夜觊觎美
的美色，成天想着怎样推倒她。读书与知识的
女帕秋莉告诉咲夜对妹子不能操之过急，要一
步来云云，于是咲夜制订了一个针对美铃的调
计划（其实也就是选择调教模式，不同模式增
的数值不同，成功的几率也不同，最后要确保
值达到一定标准，不然就 BAD END）。最后咲
如愿以偿的得到了美铃，并且重口味的进行了
首 PLAY（具体不解释了 = =）。

两人的配对的发端据说是源自 2005 年的“
2 回**東方最萌トーナメント**”，当时美铃和咲夜
双进入准决赛，并由美铃夺得了优胜，此后，
咲的配对开始蔓延，由于两人一个是门番，
是女仆长，在职业上有许多接触点，于是
次创作中美咲百合多半围绕红魔馆
场展开。咲夜明明很喜欢美铃
总是故作镇定，借故说去巡查
番有没有偷懒，实际上是去
望美铃等等；美铃那边则是
全不解风情，总是可以把怀
一颗少女恋心的咲夜惹得很
气……

根据严肃系与百合系的划分，
两人的互动也可以分为两种
式——在严肃题材中，经常
有美铃与咲夜的对决，
是一方刚来到红魔馆时，
另一方发动针对她的
手测试；另外就是当
红白巫女与某黑白
法使攻入红魔馆时
美咲共同战线。

至于恋爱与
松题材，就更加
富了，雨天的红
馆，咲夜给美铃
伞（很治愈的画面
咲夜的傲娇模式（
可不是为了你…
是大小姐她…）；咲
与美铃的身份互换（
仆美铃与门番咲夜）；
夜一生气朝着美铃扔飞
（最近多半是咲夜的飞刀
没扔出来，手就被美铃
住了）；对彼此体型与身材的
憬（PAD 长的忧郁）；咲夜（
铃）累倒（生病）了，美铃（
夜）将她送回房间（看护病号
此种情况下，咲夜的场合往
会用到时间停止的能力；咲
（Sakuya-Meirin）由名字引
出来的 SM 关系（实际上多
是美铃 S，咲夜 M）；美铃
着 loli 咲夜长大成人，loli 咲
与长大后的咲夜对美铃的
度差别……等等等等。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：SORA
出自：『Scarlet in scarlet』（U235）
http://tdhx2007.blog.163.com/

めーさく二次创作相关

作品：红魔偏爱事情

出品：鸠血
作者：麻生シン

一直以为，成功的关键是找准一个地方挖井。换句简单易懂的话说，在同人界，如果本身画功还不错，那么只要死盯一个题材连画五本，一定可以成名。鸠血这位画师在东方同人界很有名，在于他对美咲的执着。虽然早年他画过大小姐和咲夜的百合，同样也画过永夜抄题材的同人本，不过真正使他成名的，还是那一堆美咲本，因此鸠血也被美咲本命的 FANS 奉为神明。就算撇开东方属性，鸠血对于百合故事掌控也有一定造诣，人物基于原作又不拘泥于原作，故事甜而不腻，假如喜欢美咲这一配对，鸠血的本绝对不可不看。



这本『红魔偏爱事情』是鸠血风格最成熟的一篇作品，故事说的是美铃与咲夜将大小姐的酒柜带去镇上修理，结果镇上的木匠曾是美铃从小看着长大的。他对美铃满怀憧敬之情，因为美铃陪在身边，他完成作品就会很顺利，因此向美铃提出了求婚请求。

木匠的轻薄自然搞得咲夜大为光火，接下来的时间里咲夜一直跟木匠明争暗斗，想就谁更适合美铃争个高下。

夜晚时分，突然下起了暴雨，美铃、咲夜与木匠三人一起在险象环生的雨中修好了破败的木屋。第二天清晨，木匠去看望两人，却发现她们疲倦得依偎在一起睡着了，两人的手十指相扣，紧紧地握在一起。这是木匠曾经告诉过美玲的“恋人的牵手”，这样相牵的手能跟对方紧密无间地联系，就像是木板与木板靠楔子连接一样牢固无比……

作品：Escape

出品：鸠血
作者：麻生シン

照例是美咲的甜本，一如鸠血的风格，不会很直白的 love love，而是迂回的展示主角二人的甜蜜。如鸠血的其他本一样，这次也是截取了红魔馆女仆与门番日常生活的一个片段：由于大小姐外出，红魔馆的诸多事务统统压在了咲夜一个人身上，连日来高强度的工作导致咲夜严重睡眠不足，整天精神恹恹。

美铃看在眼里疼在心上，于是她决定帮咲夜分担工作，可是不论泡茶、洗衣还是煮饭，美铃都干不好，不但没有帮上忙，反而加重了咲夜的负担。后来美铃想出了只有自己才能做到的帮咲夜休息的方法——就是给咲夜做膝枕，强迫她睡觉，并且在咲夜不肯就范时喊出了爱的告白，“担心自己重视的人有那么奇怪吗，你想逞强的话，就好好隐瞒起来，不要让别人（我）察觉到！”最后咲夜在完全放松的熟睡中无意识的将时间停止了……从那以后，美铃就再也没有看到咲夜小姐疲倦了。

作品：White clover ~约束の花~

出品：鸠血
作者：麻生シン



C76 召开前，笔者在 pixiv 上关注的画师纷纷贴出自己的新本，看到鸠血这本『White clover ~約束の花~』的封面图时，笔者的第一感想是，鸠血的两个女儿暧昧这么久，终于可以修成正果了……于是笔者满心期待，以为鸠血会画些突破以往的内容，结果拿到本子翻开一看，还是那温吞如水的小甜蜜嘛，预想的展开一个都没有（←不知在预想些啥）。想起鸠血之前在自己网站上特地申明的“这可是全年龄健全本哦”，不禁失笑，看来倒是我们以小人之心度君子之腹了呢。

既然封面都是结婚图，那么内容自然是要围绕结婚展开。帕秋莉让咲夜去向美铃讨一本内容是有关结婚的书，咲夜大惊失色（以为美铃想结婚），等找到美铃才知道她有对朋友要结婚。原来当年是美铃找到了四叶的白诘草，他们才能分开以后又重新走到一起，白诘草的花语正是“请记得我”。接下来咲夜与美铃谈起了与结婚有关的话题，说到婚礼上相爱的两人要交换戒指时，咲夜摘下一朵白诘草，扣成指环戴在美铃的右手食指上——白诘草的另一种花语是“思念着我”。美铃也给咲夜做了个一模一样的戒指戴上，两人手挽手走过草地，而白诘草的最后一种花语是“幸福”。虽然两人无法定下契约，但是“约定”将一直存在。（结果咲夜光顾着和美铃结婚，帕秋莉交待的事给忘了个精光，这可不行啊，女仆长！）

作品：美铃 vs 咲夜

出品：徒步二分



徒步二分很奇怪，他喜欢什么 CP 不是去画她们的百合，而是让她们打一架。你看徒步二分画过谁跟谁单挑过，基本那就是他喜欢的配对，当然这也跟徒步二分长于画战斗场面有关。本作中咲夜是个刚到红魔馆的新人，美铃第一次大意败给了她（一个人类），结果被大小姐发配去当清洁工，美铃看到即将接替自己的咲夜感到很不爽，于是借故挑起纷争要跟咲夜单挑。这次美铃看穿了咲夜让时间停止能力的破绽，从而打败了她……

到头来门番还是门番，女仆长还是女仆长。“干不好的话，今天不让你吃饭～！”看来女仆长在另一个战场上，取得了全面的胜利！



▶作品：All Free

出品：葉隠レ

这本漫画虽说是美咲本，但也花费了不少篇幅讲美铃与大小姐之间的羁绊。当年的大小姐尚处于对血十分饥渴的状态，于是她袭击了路过的美铃。出乎她意外的是，美铃这个看似弱小的人类却能轻易的看穿大小姐的行动，逼得大小姐不得不使出全力，那场战斗美铃虽然败了，但是大小姐却被她迷住，于是用自己的血让美铃活了过来。正当大小姐讲述往事时，咲夜透过窗户看到美铃在与想要袭击红魔馆的妖兽搏斗，她飞身上前，用自己停止时间的能力与美铃一同打败了妖兽。听了大小姐的故事，对美铃多了一份理解的**咲**夜也终于在美铃的病床前向她敞开了心扉……PS：最后**咲**夜拿枕头砸美铃的画面真的很治愈！

▶作品：【めーさく愛の劇場】東方規制緩和の謎

NICO 编号：nm10332939、nm10332984

『**【めーさく愛の劇場】東方規制緩和の謎**』真是一套充满了吐槽点的视频，如其名所示，UP 主要与大家一起探讨 NICO 营业对东方放宽管制的谜团，视频一开始是美铃与**咲**夜的对话——

美：我是美铃

咲：我是**咲**夜

美 **咲**：CV 是一样的（笔者：都是 VOCALOID2 初音未来的声音，俗称**ゆっくり**声）

咲：为何我被绑着啊

美：别在意别在意，这次我们要来探讨 NICONICO 删除规制的话题。经过阿婆主（UP 主）的调查，事实是——东方系就算是有工口的内容，也不会被删除！！

咲：真的吗美铃！

美：千真万确！还有，只要是“**ゆっくり**声”不管说多么卑猥的台词都没关系（参考资料：朗读大人向的同人志 sm4047065）。于是今天我们要挑战的是：1、类型是东方；2、**ゆっくり**声；3、黑白画。用这些来凌 RU **咲**夜！

接下来，UP 主让美**咲**二人用一些擦边球来挑战 NICO 删除规制的极限，譬如叫**咲**夜啃法兰西长面包 www，**ゆっくり**声的淫语连发，用股关节指压按摩声、溺水女性的声音、使用长颈瓶做理科气压实验的啪嗒声等等音效来引人遐想。总之不管谁看完之后都会惊叹——“这样的视频是怎么活下来的！”至于该视频究竟下限到什么程度，还是请各位读者朋友手动输入 NICO 编号，亲自去领略一番。

▶作品：上海ハニー

NICO 编号：mylist/18069978

NICO 上经常会有东方手绘剧场的投稿出现，『上海**ハニー**』便是其中最有名的一个系列，作者为**まるみこと**。自从 2010 年 3 月 5 日，第一支投稿诞生以来，系列一直在进行着，目前已经连载到第九话（截稿时）。

该系列主要是围绕纯情少女**咲**夜与钝感的美铃展开，有时候会透过红魔馆的其他人来间接的描写两人之间缓慢的感情进展，全部的投稿都使用『上海**紅茶館** ～ Chinese Tea』做 BGM。美**咲**二人百合甜蜜，旁若无人的大放闪光弹，视频中经常会有“我快要得糖尿病”的弹幕出现，足见有多甜！另外大小姐每次出现都会换装，也是本系列的看点之一。

【拜托了，大小姐！】

レミ咲　蕾米莉亚 × 十六夜咲夜

NICO 检索 TAG：**レミ咲が今日のティータイム**

这一配对的基础是红魔乡中的角色设定，红魔馆的主人蕾米莉亚与侍奉她的女仆长十六夜**咲**夜的主从关系。从原作对话中**咲**夜张嘴闭嘴大小姐就可知她对主人多么忠心了。基本上东方作品中只要是主从，都存在着配对关系，这种主从配往往比较铁板。

蕾米与**咲**夜在永夜抄中以自机组身份出战时，更是确立了牢不可破的配对关系（口胡），根据如下——

蕾：**咲**夜也变成不老不死怎样？这样的话我们就能永远在一起了。

咲：我一生都会是人类哦。不过没关系，在活着的时间里我会与你在一起。

NICO 的检索 TAG“**レミ咲が今日のティータイム**”，直译过来是“**レミ咲**是我的饮茶时间”，其中饮茶时间是取自两人在一起优雅的度过下午茶时间的印象。

有关两人的百合创作有从严肃到轻松的多种题材。严肃题材主要是具有操纵命运之能力的蕾米与**咲**夜相遇经过、吸血鬼 VS 银色飞刀的持有者、红魔馆的日常生活、对阵侵入红魔馆的某红白黑白的防卫战、新说永夜抄；还有因为人类与妖怪的寿命差，**咲**夜比蕾米先死去，或者蕾米将**咲**夜变成吸血鬼等等。

轻松题材主要是**咲**夜为了保护蕾米的奋斗记，另外**咲**夜在二设中经常被描写成看到蕾米就喷鼻血的萝莉控，还有由于蕾米是吸血鬼，在 18 禁创作中**咲**夜经常处于被蕾米凌虐的位置。

レミ咲二次创作相关

▶作品：渐盈月、月光之馆

出品：くらっしゅハウス
作者：比良坂真琴



くらっしゅハウス是比良坂真琴所在的社团，画过『东方三月精』的比良坂真琴也算是东方的官方画师之一，他自称是咲夜控，所以画了这两本以咲夜和蕾米之间的羁绊为主的漫画。『渐盈月』是诸多讲述蕾米咲夜邂逅经过中的一本，自称杀人鬼的咲夜找到红之恶魔蕾米，恳请对方杀死自己，一心求死的咲夜与蕾米展开了一场殊死搏斗，不过掌控时间的能力在强固的命运面前也只会显得脆弱而不堪一击。

赢得了胜利的蕾米并没有如约杀死咲夜，而是割下她的长发，以此作为过去的那个她已经死去的证明，同时给了她一个新的名字“十六夜咲夜”，意为在满月之夜成为恶魔的随从，第十六个夜晚绽放的银月。『月光之馆』是『渐盈月』后续的故事，比良坂真琴在本中探讨了吸血鬼与人类寿命差的问题。

▶作品：我·月不惑·红魔狂

出品：双月亭
作者：如月亮

与『渐盈月』一样，『我·月不惑·红魔狂』也是本描写蕾米与咲夜怎样认识的本子，照例少不了对十六夜咲夜这个名字的来由进行一番自我诠释（这个名字不是本名，而是蕾米为她取的，这个设定激发了无数同人作者的想象力）。

双月亭在创作时采用了与『渐盈月』一样的模式，咲夜去找蕾米，只求一死。两人一战过后，蕾米将咲夜收至麾下，让她当自己的女仆长，并希望她能在残月之夜里，将所有碍眼的东西撕裂（十六夜是月圆之后的夜晚，象征由圆转却，咲夜也可以写作裂く夜，意为撕裂之夜）。

可以说，这本『我·月不惑·红魔狂』是以恶搞著称的双月亭少见的严肃本之一，从中也可以看出其对剧情的掌控能力，只是最后，如月亮又把他最喜欢的咲夜 × 妖梦的银发侍从配拿出来 KUSO 了一番，呃，果然还是那啥改不了那啥么。

▶作品：SORROW

出品：FRAC
作者：みつき

みつき是位钟情画レミ咲的作者，画风细腻精致，只是看一看，就能感受到那种沁人心脾的温馨甜蜜。只可惜这位作者的作品在剧情上相对比较平庸，缺乏戏剧张力，有点浪费他的画功。这本『SORROW』是其代表作，也同之前其他作品一样画了两人的邂逅，只不过这可能是所有相遇中最平淡的一种了。

【和你一起，去看那，彩虹的颜色！】

メイフラ 红美铃 × 芙兰朵露

NICO 检索 TAG：**メイフラは希望の虹**

メイフラ是东方配对中百合要素与工口要素极端稀少的 CP 之一，支持这一配对的人甚至希望两人的关系能维持纯粹性，不受这些因素干扰，这也是 NICO 检索 TAG 中“希望”的来由。至于虹，则是从两人的角色属性中得来的灵感，美铃的 SC 中有不少是以“虹”和“彩光”、“彩雨”等字眼来命名的，她本人亦有“色泽艳丽的虹色门番”之别称；芙兰身上则有虹色的七彩羽翼。

美铃与芙兰配对的基础是保护者与被保护者的关系，在二设里经常是美铃将芙兰从地牢里救出来，带着她去外面玩耍。美铃身上的温柔、开朗的“大姐姐”气质与天真无邪的鬼畜萝莉搭配起来会产生一种不可思议的治愈效果，NICO 上为数不多的一些**メイフラ**视频走的也多是治愈系的路线。

メイフラ二次创作相关

▶作品：去彩虹彼端

出品：タイニーリトルフェザー

作者：明波早乃

这本『去彩虹彼端』用短短 20 几页的篇幅就表现出了**メイフラ**这对 CP 的精髓。作品中的美铃因为放跑了入侵红魔馆的人类，刚被咲夜与大小姐训斥过，意志消沉的她只想着去找个没人看见的地方偷懒。从地牢里跑出来的



二小姐打断了她的胡思乱想，美铃回过神来首先考虑到的是决不能放任芙兰不管，然后想着应该安抚好二小姐去向大小姐和咲夜邀功。抱着这一想法的她开始扮演大姐姐与芙兰玩起了捉迷藏的游戏，最后疲倦不堪的两人在阳光直射不到的树荫下，相拥在一起沉沉睡去。目睹这一温馨画面的大小姐欣喜的发现能管住芙兰的人原来一直近在眼前，“以后就全部拜托给你了哦，美铃！”

PS：P24 咲夜与蕾米一同起床的画面是亮点！

▶作品：にじいろのはね

NICO 编号：sm2736777





“美…”

“怎么了？”

“那是什么？”

“那是彩虹哦。”

“嗯嗯，美铃的颜色呢。”

“美…喂，美…下次彩虹出现的时候，再带我出来看哦。”

还等什么，赶快点开这个视频，等待被它治愈吧！

▶作品：Top Of The World

NICO 编号：sm6321988

メイフラ = 治愈。

美铃与芙兰的温馨的红魔馆脱出大作战！





Merry Christmas!!

【你与我能够做到的事情】

レミパチュ　　蕾米莉亚 × 帕秋莉

パチュレミ这一支虽不是东方中的热门CP，却也有着不少支持者，特别是帕秋莉是怎样入住红魔馆图书馆的过程，这段一设中没有提过的黑历史给了不少同人作者创作灵感。

按照设定，帕秋莉是蕾米莉亚门下的食客，同时也是她可以交心的友人之一，要不是帕秋莉和蕾米彼此都有更百合的对象的话，那么这样的设定其实也算是百合的王道之一，比如红魔馆的大少爷和大少奶奶啥的……

レミパチュ二次创作相关

▶作品：你与我能够做到的事情

出品：MATILDA
作者：matilda

『你与我能够做到的事情』也是一本描写大小姐与帕秋莉之间和谐关系的本子。matilda笔下的帕秋莉与蕾米没有套用不打不相识的模式，而是相对比较平和的召唤仪式，知识的魔女帕秋莉成功的召唤出了高阶恶魔，沉浸在喜悦与不知所措中的她听到恶魔所说的第一句话竟然是，“来做我的眷属怎样？”真正孤独的人是无法成为童话故事的主角的，若是身边没有叙说者，再绮丽的童话都只会被埋没，帕秋莉在见到蕾米的第一眼，就希望成为有关她的童话的叙说者……这就是平淡无奇的，恶魔与魔女的故事的开端。



▶作品：BATTLE CRY

出品：すとらいぷぱたーん
作者：しまどりる



どりる这个画师过去因为抄袭大枪苇人的构图被批判过一次，但撇开这些不说，他的漫画其实还是相当不错的，这本『BATTLE CRY』就是代表作之一。题材是帕秋莉与蕾米的相遇，故事中的帕秋莉是一个隐居人类村落中的魔法使，尽管她能凭借广博的知识赢得人们一时的尊重，但几十年过去，身边的人慢慢苍老，只有她还是青春永驻。人们开始畏惧她，把她当成邪恶的魔女，让她找不到可以容身之处。蕾米的出现将她从无尽的孤独中拯救出来，把她带到了那个不管什么种族都能够和平共处的理想乐园。被妄想封闭的少女，只是想要朋友和平静的生活，是蕾米帮她实现了这个微不足道的梦想，给了她一个可以随心所欲使用的大图书馆，成为她可以倾诉孤独的朋友。“世界什么的，我不相信，所以，你要负起责任！”蕾米大小姐，其实这是甜蜜的负担吧！

【你是主人我是仆】

パチュこぁ　帕秋莉 × 小恶魔

小恶魔是『红魔乡』的四面道中 BOSS，连名字、立绘和 SC 都没有，『文花帖』和『求闻史纪』里都没有关于她的记载，似乎她是不被制作者 ZUN 当成正式角色的人物。小恶魔并不是指她年龄小或者身材小，而是说明她是低级恶魔。二设中小恶魔常被设定为红魔馆大图书馆的司书，与帕秋莉存在主仆关系，不少同人本将帕秋莉召唤出小恶魔的经过作为创作题材。パチュこぁ的工口本也存在一定数量。

パチュこぁ二次创作相关

▶作品：Little

出品：赤橙

作者：双



赤橙是笔者最喜欢的东方画师，他不论在绘画还是漫画上都有着不俗的造诣。除了在同人界发展，他还是『To Heart2 AnotherDays』漫画版的作者，最近他多半在商业界发展，已经许久未有东方本推出。

这本『Little』是赤橙较为早期的一部作品，描写的是帕秋莉和小恶魔的百合，里面赤橙为小恶魔取了个“Little Devil”的名字，之后莉特蕾（Little）也不少地方被引用。虽说这并不是赤橙最好的百合本，但也很能代表赤橙细腻温柔的风格，丝丝的甜意透过画面感染着每一位读者，有时候很难想象如此温情脉脉的故事居然是出自一位男性之手。

▶作品：No Hit / No Run

出品：すとらいぷぱたーん

作者：しまどりる

目睹了蕾米与咲夜和谐的主仆关系，心中不是滋味的帕秋莉在一个满月之夜召唤出了一只地位与魔力都很低的小恶魔。恶魔少女被召唤出来之后，为排解寂寞的帕秋莉只是将她囚禁在图书馆，对她百般凌虐，“你只是个被邪恶魔女囚禁的可怜少女，这个世界上没有任何人会来救你，有的只是毫无慈悲之心的现实。别幻想有王子会来救你。”奄奄一息的少女望着帕秋莉，告诉她，“真正可怜的人是你，帕秋莉大人。”小恶魔的话激怒了帕秋莉，得到的是更加残暴的拳脚相加。

被迫害的人有两种选择，一种是治愈彼此的伤口；一种是互相伤害。正在此时蕾米赶来，“心中无爱的长大，不可能会去爱人，那么不如，成为教给她爱的王子怎样？”她的话激怒了帕秋莉，两人又是一场恶斗。站在一旁的小恶魔出手阻止了她们，“能教会我爱的，是我的家人。即使连 SC 都没有，也要将思念传达……我不会放任你一个人不管的。”说完她吻了帕秋莉，与她订下了恶魔的契约。不管前路多么艰难，也要陪在你的身旁与你一同走下去……从那以后，公主渐渐懂得了爱。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：BIBIA

出自：『Scarlet in scarlet』（U235）

http://tdhx2007.blog.163.com/

【可爱与猎奇的二律背反】

レミフラ 蕾米莉亚 × 芙兰朵露
NICO 检索 TAG：スカーレット姉妹

跟主仆配一样，东方中的姐妹一定也是存在着配对关系的，本来么，爱姐妹就是透着浓浓的宿命感，不管是杯具还是洗具，总能惹人遐思。

从官方设定来看，蕾米是一个 500 岁的吸血鬼，芙兰是成为吸血鬼的魔法少女——495 岁的恶魔妹妹，495 年以来一直被关在地牢里，没有外出过。蕾米与芙兰的关系是好是坏并不清楚，只是芙兰很百合的称呼蕾米为“姐姐大人”（自从『圣母在上』之后，这个词已经彻底百合掉了，普通场合叫别人姐姐大人，是会被人当成怪人的哦），人物介绍里有提过她很喜欢姐姐蕾米，蕾米则称芙兰为“那家伙”。

于是在二次创作中，两姐妹的关系或是非常之好，或是非常之坏。要么是姐妹俩的相杀相爱（**殺し愛**）；要么是超能力愚姐痴妹；要么是姐姐姐姐喜欢你，妹妹妹妹真可爱的 love love……一切视作者的心情为定。

东方幻想版的斯卡雷特姐妹帖也被誉为是与秘封帖相提并论的魔窟，帖中常年充斥着挑战删除下限的话题，谢绝 18 岁以下围观。以斯卡雷特姐妹为主角的同人本其实并不多，但她们在同人音乐界与同人文的创作中非常受欢迎，不少 CD 都是用两姐妹的百合图做封面的，Pixiv 也有为数不少的姐妹百合图。

■■■■ レミフラ二次创作相关

▶作品：像大天使一样

出品：LETRA
作者：滝太郎

LETRA 的这本漫画从一个崭新的角度诠释了斯卡雷特姐妹的关系。他没有像其他作品那样把蕾米芙兰默认为血缘姐妹，而是撇开这一思维定势，重新考察了 ZUN 的原设，抓住“蕾米是吸血鬼，芙兰是成为吸血鬼的魔法少女”这个设定，奉献给读者了一个新颖又合情合理的故事。作品中的芙兰原本有一个和她长得一模一样的双子妹妹，妹妹只是比她晚出生一点，就处处受到优待。看到妹妹受宠心里不能平衡的芙兰变得神志狂乱，她动手杀死了亲妹妹，让自己变成了她，这样的话，就可以代替妹妹得到宠爱。看到眼前坏掉的芙兰，蕾米知道她已经不可能再当人类，于是邀请她成为恶魔的妹妹，变成自己的眷属。她的新名字，叫“芙兰朵露·斯卡雷特”，被恶魔吸过血之后，她的肩膀上长出了五颜六色的果实……

▶作品：背德姊妹 ～染红的片翼～

出品：Innocent Key

第一回东方崇敬祭上同人团体 Innocent Key 出的东方 CD『**背德姉妹** ～染红的片翼～』，为其绘制封面的是国人画师 manabi。曲风偏向于欧陆风情的管弦乐演奏，CD 中包含歌曲、演奏与 Drama 三部分。

整体上看它是一张将同人音乐中泛滥的语元素与东方世界观相结合的产物，虽然从乐等角度来看专辑并无什么特别值得称道的方，但很有进步意义的是它敢为人先的把各糟糕元素玩到极致，即工口又血腥，让尚未好心理准备的 FANS 们听得瞠目结舌，所以听『背德姐妹』是需要一定耻力的。

故事发生在雷雨之夜，刚被一个区区人打败、浑身伤痕累累的蕾米莉亚带着屈辱的情回到红魔馆，馆中的仆人惊诧地想要帮她却全被蕾米愤怒的赶跑，此时能安慰蕾米的有与她血脉相连的妹妹芙兰朵露。一片死寂出现的芙兰嘲笑此时像是丧家之犬一样的姐伸出手指用力地撕扯姐姐身上淌血的伤口。完愤的芙兰又用刚撕咬过姐姐的带血的嘴吻姐姐，二人在血的气息中品尝着对方……

一番激烈的姐妹爱宣泄之后，破坏力惊的芙兰开始暴走，没有谁可以制止住她，而米在这一片混乱中想起了波纹里 495 年前的封往事。当时自己和芙兰都还是人类，可是妹一出生就带有强大的破坏能力，于是姐妹人一直过着被周围的人忌恨的生活。后来蕾为了保护芙兰不惜变成了吸血鬼，既然当年作出这种决定，那么今天她也愿意为妹妹奉生命。最后芙兰折断了蕾米的一支翅膀，呼了 CD 的副标题『染红的片翼』，蕾米是生是已随着剧情的落幕成了永久的谜题，唯有一哀愁的『Memories of Scarlet ～**紅の記憶**』泣如诉的讲述着蕾米与芙兰这对背德姐妹狂扭曲的恋情……



東方喪失綺譚

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Dhiea
出自：『东方丧失奇谭』（萌少女领域）
http://www.animaid.net/moe/

Lost

◆3rd Horizon X TOUHOU Project◆



【异常残酷的恶魔与人类的故事】

レミ霊　蕾米莉亚 × 灵梦
NICO 检索 TAG：レミレイが俺のデスティニー

凡是玩出过『红魔乡』结局 No.3 的人，大概都会嗅到灵梦与蕾米暧昧的百合气味：某个夏天，休息了一段时间的太阳难得地露脸了（红雾异变已经解决了），神社也连续地放晴，没有人的身影，只有蝉鸣声声吵闹地响着……灵梦寂寞地清扫着庭院，暗暗思忖："果然，夏天还是应该这样，那样阴暗的夏天，连向日葵的种子也拿不了了呢。这样的神社，有人来参拜就更好了。"正当灵梦沉浸在思绪中之时，来了一位不请自来的客人，这位客人就是红魔馆的大小姐蕾米莉亚，自从被灵梦打败以后，就经常到神社找灵梦玩。两人见面少不了一番斗嘴，最后动起手来，灵梦用十字绞圈住蕾米的脖子（其实就是从背后紧紧的抱住了她），蕾米叫道："危险危险，会被太阳晒到！"灵梦："稍微晒一下太阳不好吗？白得跟有病一样。"蕾米："在那之前就已经气化了。气化的话吸了这气体就可以不老不死哦。"灵梦："那么给我，一次吸够 20 年份！"蕾米："呜——"平和的夏天兼容着无限的时间，永远的神社，看来无法改变，直到未来永劫……

笔者当初看到时直接给秒杀了，只想赞一句"GOD JOB"。这段有爱的结局，完全再现了傲娇少女与娇贵萝莉的百合模式，让人止不住 YY。等到开了 EX 关，灵梦更是有提到蕾米半夜还赖在博丽神社不肯走。正是这过于有爱的一设，蕾米与灵梦的配对在早年曾经占据了东方百合很大一部分比重，只是后来 CP 越来越多，灵梦与蕾米也各自有了更人气的 CP 对象（永夜抄的自机组），**レミレイ**才渐渐淡出了公众的视线。

虽然红魔乡的结局是轻轻松松的百合小品，可是二设中的**レミレイ**却总是飘散着悲恋的气息，一方面源于巫女与吸血鬼的正邪对立；一方面则逃不出人类与吸血鬼的寿命之差。此类作品中，灵梦往往处于凄惨的悲剧女主角的位置，惹人怜爱。值得一提的是有蕾米莉亚登场的工口本和工口小说，FUTA 的比例十分之高，大概是吸血鬼种族本来就性别很模糊，西方的弑神者与恶魔，也多有两性共有的传说。不过话说回来东方真正的 FUTA 魔窟还要数幻想版的红美铃帖，也不知是美铃与 FUTA 惊人契合还是咋的，那里隔三差五就有这样的话题出现。（FUTA：日语**ふたなり**，简称**ふた**，汉字写作二形或二成，指同时具有男女两种性别的人，有些人会把 FUTA 和人妖混淆，其实 FUTA 指的是有两个 O 的人，与人妖有所区别。FUTA 作为 Transexual 作品的分支和衍生，一向是重口味题材！）

レミ霊二次创作相关

▶作品：Missing of Red

出品	Faintly Citrus
作者	ほのかん

看完这本『Missing of Red』，你会爱上**レミレイ**。漫画用不长的篇幅，完成了从悲恋物语到小甜本的大反转。一开始是蕾米捧着花束去参加灵梦的葬礼，想起昨晚做了一个悲伤的梦，梦中的自己望着躺在床上毫无生气的灵梦，为她献上了玫瑰花束。蕾米趴在灵梦的床前，告诉她跟她在一起的日子，不论是弹幕游戏，还是在神社开宴会，全部都很有趣，如果灵梦打算先行离开，那她也不想苟活，她愿与灵梦并排躺在棺材里，埋入土中，开出属于两人的花朵。说完蕾米低下头去，威胁灵梦要吸她的血，恰在此时灵梦悠悠转醒，原来她一直在装睡。对于欺骗了自己的灵梦，蕾米当然要给她一点小小的惩罚才行了～！



▶作品：Red Honey Moon

出品	Pixel Cot.
作者	羽原**メグル**

这是本文写到现在推荐的第一本工口本（我真是太 CJ 了！），所以肯定不会放在 DVD 里，请感兴趣的朋友照信息栏按图索骥。Pixel Cot 出的东方工口本向来具有超高的实用度，这本『Red Honey Moon』当然也不例外。故事是这样的：蕾米追求灵梦许久，一直未有实质性进展，于是她拜托帕秋莉，为她和灵梦造了一本魔法书，只要进入书中世界，就可以体验从结婚到新婚生活再到女女生子等一系列"幸福"生活，攻略流程一直到生子为止。

于是蕾米灵梦在书中世界完成了一次结婚之旅，可惜的是帕秋莉的魔法书中途出现 BUG，把已经怀孕的灵梦和蕾米拉了出来。孩子到底没能生成，羽原**メグル**最终没能超越自我进化成高**囧**屋（恶搞『东方妖女乱舞』系列灵梦与紫生下小灵梦 = =），十分残念！

▶作品：それはとても残酷な、悪魔と人間のお話

作者：水镜千春



作为一个配对派，东方夜伽话自然是个不可不去的地方。夜伽翻译成汉语最接近的词是“侍寝”，夜伽话是工口小说的雅名，东方夜伽话——顾名思义就是供人投稿工口小说的站点。虽说是工口小说站，却也诞生了不少佳作，为读得懂日语的东方控增添许多乐趣。

『**それはとても残酷な、悪魔と人間のお話**』是笔者很喜欢的一篇，作者的文笔优美，对工口场面与心理的描写亦十分到位。文中的蕾米是一位孤独地活了五百年的吸血鬼，本以为和红魔馆众人守在一起的生活就是幸福，直到她在红雾异变中遇到了那个人类的巫女，才第一次知晓恋爱的滋味。只可惜灵梦只肯接受和蕾米身体上的关系，却不愿将心也交给她，强大骄傲的恶魔感到了前所未有的挫败感，她下定决心不仅要得到灵梦的身，还要她的心也属于自己——其实就是个残酷的吸血鬼将小白兔巫女掰弯，虐恋情深的故事（腐女的说法“掰弯”原指将正常取向的“直男”变成基佬“弯男”，也许用在这并不合适，但笔者一下子也找不到更合适的词了）。可惜的是作者此文从 07 年写到现在，还没有完结，只希望他坑有坑品，最后给蕾米和灵梦这对苦命鸳鸯一个好结局。

【星间☆飞行】

パチュマリ　　帕秋莉 × 雾雨魔理沙

NICO 检索 TAG：生涯**パチュマリ**一筋

东方中的三位魔法少女，帕秋莉、魔理沙和爱丽丝三人之间存在着剪不断理还乱的配对关系。**パチュマリ**虽不如**マリアリ**（魔理沙 × 爱丽丝）那般烂大街，却也有为数不少的支持者。这一对 CP 源自红魔乡四面魔理沙和帕秋莉有爱的对话：由于魔法使（魔理沙）与魔女（帕秋莉）是相同属性的角色，自闭的家里蹲文学少女与乐天的努力家，性格上的形成的鲜明反差也让创作变得便利。不少时候，帕秋莉还作为爱丽丝的情敌出现在**マリアリ**的作品中（没办法，**マリアリ**实在太强势），直到后来帕秋莉与魔理沙组合成为地灵殿的自机组，才正式确立了她西宫娘娘的地位（口胡！）。

NICO 的检索 TAG“生涯**パチュマリ**一筋”，来自同人音乐社团 COOL&CREATE 的 CD『**東方ストライク**』BK 中的一句话，后来被同人界广泛采纳。COOL&CREATE 也是出了名的**パチュマリ**控，他家 C73 出的 CD『**スーパーあまねりお**』的封面上，就赫然印着**まりお** COS 的魔理沙和**あまね** COS 的帕秋莉（二次元化的人物，非真人）。

在二次创作中，**パチュマリ**作品多以青涩的纯情恋爱为主，魔理沙是个恋色小偷，偷书又偷心，帕秋莉则经常被刻画成恋爱中的少女，相关剧情有可能是傲娇或病娇——比如帮助魔理沙改进 SC，却被对方误以为她要搞突袭；比如魔理沙生病时帮她制药治病；比如做出“迷魂药”，让魔理沙为自己神魂颠倒；比如魔理沙来偷书时，叮嘱门番或小恶魔暗中放过她；比如装出认真读书的样子，其实是在偷瞄魔理沙；比如两人乘着扫帚一起在夜空飞行；比如为了讨回被偷走的书，向魔理沙发出弹幕挑战等等。

パチュマリ二次创作相关

▶作品：ラクト·ガール【PV 風】

NICO 编号：sm3200040

C70 上 ZEROGIC 的本子『流星坠落时 序章』吊足了读者的胃口，等到了两年之后的 C74，其续篇『流星终结时』才姗姗来迟。这两本本子没有像以往的**パチュマリ**本一样走甜蜜路线，而是让帕秋莉彻底黑化了一把，看完全篇回想起开篇魔理沙哼唱的“生命苦短，恋爱吧少女”，不禁很是唏嘘。

剧中的帕秋莉深爱着魔理沙，但却惧怕人类与魔女的寿命差会让彼此分开，因此她刻意不去接近魔理沙。魔理沙注意到了帕秋莉的反常，在被帕秋莉赶走之后又折回图书馆找到她，再也无法压抑自己感情的帕秋莉泪流满面的哭喊，“你为什么，要让我如此混乱，请不要和我扯上关系。”发泄完之后，帕秋莉旋即恢复正常，她要魔理沙答应自己一个请求，就是舍弃人类的身份。作为知识的魔女，只要魔理沙愿意，想变成怎样，她都可以帮忙做到。魔理沙拒绝了帕秋莉的邀请，话不投机两人只能用弹幕战解决问题。在战斗中魔理沙不慎出手伤了帕秋莉，两人经过一番表白，帕秋莉在拥抱魔理沙的同时，将魔法利刃刺进了对方的身体。

“死，可以让我们分开。”

“死，也可以让我们不分开……”

▶作品：流星坠落时 序章、流星终结时

出品：ZEROGIC

作者：besi

COOL&CREATE 歌曲『**ラクト·ガール**』的 PV，Vocal 是**ビートまりお**，这支 PV 讲述了魔理沙怎样战翻红魔馆的层层阻挠，将家里蹲少女帕秋莉拉到外面的世界，带她乘上扫帚，遨游星空的故事。视频在 NICO 上赢得了将近 80W 的高点击率，可算作**パチュマリ**的布道式作品之一，不过因为有**ビートまりお**那基佬的声音，笔者无法给它更高的规格的评价。

其实红魔乡中的配对远不止这些，真正有群众基础又颇具人气的 CP 大概笔者都有列举到，东方百合没人会感到陌生，但要系统整理还真非一件易事，当时笔者订下这个选题后，曾下了一番功夫对各家 CP 进行分类，再从中挑出部分精华放在文中进行介绍，好在一切顺利，笔者也希望大家能通过以上介绍喜欢上某某配对。

在下期笔者将会重点为大家介绍妖梦中的 CP，就让我们一个月后再见吧 ~！▲

迷雾中的井口，墓地里的童话

——Sound Horizon 新作『イドへ至る森へ至るイド』不完全解析

■文、图片提供／玖羽







2010 年 6 月 16 日，随着新作的发售，Sound Horizon Kingdom 的历史又翻开了新的一页。这部新作有着**"イドへ至る森へ至るイド"**这样一个奇怪的名字，而它本身，也不过是 7th Story CD 的前奏而已。尽管如此，这张作为前奏的单曲——虽说是单曲，但三首歌也有 20 多分钟的长度——依然刷新了 Sound Horizon 单曲的销售纪录，并以 47241 份的销量堂堂登上了 Oricon 周排行的次席。时到今日，Sound Horizon 的成功已不需多说，现在的『**イドへ至る森へ至るイド**』（暂译为『到达 Id、到达森林的 Id』）本身所含的情报则是支离破碎，连作品名字的意思也含混不清，据 Revo 说，真正的故事要等到 7th Story CD 发售时才能揭晓，我们必须等待解答。

自从 2008 年 9 月 3 日『Moira』发售以来，又过去了两年的时光。Sound Horizon 的 7th Story CD——它必将是一个庞大的故事，以至于要先行发售一张前奏单曲。在这两年里，Revo 除了忙于商业运营，就是在做这部作品；如果大家看过本刊以前送的『国王诞生祭』演唱会，想必会记得，Revo 在演唱会上公布了一首新歌『渡海而来的征服者们』。这首歌曲有着浓浓的『圣战的伊比利亚』的味道，故事看似是在『圣战的伊比利亚』结束之后，以大航海时代和美洲殖民为背景。当时，几乎所有观众都联想道：这大概就是 7th Story CD 里的歌吧？我过去曾在介绍『圣战的伊比利亚』的文中写到，当"再征服运动"结束之后，西班牙就开始了对外殖民掠夺的时代。没想到 Sound Horizon 真的会涉及这后续的部分……

与『圣战的伊比利亚』不同，在『渡海而来的征服者们』中，提到了科尔特斯和蒙提祖玛等历史人物，这可能是 Sound Horizon 第一次直接涉及在现实历史中出现的人物。可是，『**イドへ至る森へ至るイド**』的舞台却不在西班牙或美洲，而是被放在了中世纪末期的德国黑森林，使用的外语也是德语；在公布单曲情报的时候，Revo 又在主页上写了这样一段既意味深长、又不知多少是真实多少是恶搞的话：

"科尔特斯将军是怎样得到自己的船的？

在动荡的时代中，立于两个势力的夹缝之间的女人，她得到了什么？失去了什么？

而大副イド在出航的朝阳升起之前，又能否平安地到达【那片森林】呢……。"

这样看来，似乎“イド”(Id) 这个人会是[illegible]特斯的同伴，他俩将搞到一条船，一起到美洲去……可这和德国又有什么关系？至于“立于两个势力的夹缝之间的女人”，难道是指Laila？……猜测之声一时甚嚣尘上。不过，没有关系；这张单曲很快就出现在人们眼前了。

在介绍这张单曲之前，先来看看这个标题：这个标题本身就是很变态的文字游戏，甚至还是回文，“イド／へ至る／森／へ至る／イド”——Revo 说，得等到 7th Story CD 推出后，听众才能理解标题的真意，在此之前，请大家不要随便联想——但是，一提到“イド”，可能很多人都会首先想到佛洛依德提出的心理学名词“Id”（本我）；在单曲中，Revo 也取“イド”的谐音，把“井口”（日语是 Ido）设为了故事的中心。此外，还有很有趣的一点：在作品发售之前，公布的所有情报都称，Revo 在本作中的马甲是“Idolfried Ehrenberg”，但发售之后，作品 Booklet 里的马甲却变成了“Maerchen von Friedhof”。按“Friedhof”是德语的“墓地”，而“Maerchen”（注）是德语的“童话”，所以这个名字的意思就是“墓地里的童话”。其实，很难说这是一个“人名”……

（注：本文中所有的德语变音字符一律写作标准字符。）



本单曲仿照『圣战的伊比利亚』的规格，用短短三首曲目写了一部“中篇小说”。然而，因为本作预定会有后续，所以它不仅省略了很多内容，故事情节更是被打乱在各首歌里，不断穿插，三首歌的顺序是按照叙述者的视角，而不是严格按照时间轴排列的。

第一首歌“光与暗的童话”一上来就直入正题：“イド”(Id) 在“井口”(Ido) 里追述着过去的事情，他在与人偶 Elise 一唱一和的对话中点出：这个村子里的人都得黑死病死光了，只有一对母子“在这里”。顺带一提，出乎所有人的意料，人偶 Elise 的歌手居然是初音未来！消息一出，许多人立即把这当成 Sound Horizon 过度商业化的标志，大加挞伐。然而，Revo 一向只把歌手当成乐器，这样看的话，歌手到底是人还是程序也没有多少区别。再说，初音未来那没有感情的声线也恰好与人偶 Elise 的设定完全吻合——不得不承认，即使作为“RevoP”，他的技术也足以当得起“叹为观止”这四个字。

“光与暗的童话”的后半段有大量对白——本作对白的比重之大甚至超过『Moira』：两个人骗天真的少年 Maerz 带他们到少年的母亲 Therese von Ludowing 那里去，然后就把少年连同人偶一起推下井，抓走了母亲……在结束语里有三个字：“复仇剧”。这“复仇剧”的开幕，到底意味着什么呢？本作并没有给出解答。

第二首歌讲述少女 Elisabeth von Wettin 是怎样和 Maerz von Ludowing 邂逅并产生恋情的。在“光与暗的童话”开始时对话的少年和少女就是他们。但是，Therese 突然要带 Maerz 离开森林，Maerz 和 Elisabeth 道别后，就带着她给的人偶回去——然后被骗，和第一首歌的结尾接了起来。尽管 Elisabeth 后来长成了富有魅力的大人，但她始终没有忘记 Maerz。



本歌同样以“复仇剧的开演”作为结尾，还有一句没头没尾的“父亲在等您”。除此以外，歌中还有一段 Elisabeth 乘在马背上的回忆，这直接联系到了第三首歌的内容。

第三首歌“她成为魔女的理由”的视角是母亲 Therese von Ludowing，我们都知道，Revo 对母亲这个题材一直相当倾心……Maerz 原来是 Therese 和父亲乱伦后生下的孩子，天生目盲，Therese 带着他躲到森林里，钻研药草知识，想试着治好他。结果，孩子没治好，自己“贤女”的名声先传了开来：一天晚上，有位“侯妃”驱马带着没有呼吸的“侯女”来找她，希望她能妙手回春。从前后文来看，这位“侯女”应该就是 Elisabeth；之后的事情，本作讲得不是很清楚：由于“发生了一些变故”（可能和“井口”有关），Elisabeth 被治好了，Maerz 也复明了，于是有了后来的恋爱……但



是，Maerz 却在和 Elisabeth 道别之后被推进井里，Therese 也被称为魔女，连她的名字也变成了吓唬小孩的道具。在这样的打击下，她发誓要变成“诅咒世界的真正的魔女”来复仇，然后就被烧掉了（在第二首歌里也提到了这件事）。

『イドへ至る森へ至るイド』的背景是中世纪末期，故事中的专有名词皆能联系到历史上实在的名字。比如 Therese 被称为“Thueringen 的魔女”，Thueringen 就是德国的图林根，德国正是中世纪狩猎魔女的重灾区。Ludowing 家是方伯 (Landgraf)，这也是实际存在的爵位。还有 Elisabeth 的姓 Wettin，恰好是当时统治图林根的萨克森选帝侯的姓氏，如此等等……这究竟是个什么故事？Ludowing 家和 Wettin 家又发生过什么？在这里，我只能遗憾地说：情报不足，实在无法判断。因为，本作的很多关键情节根本就没有讲：在“她成为魔女的理由”刚开始时，有一位叫 Anneliese 的女性在与别人争论关于孩子的问题，这和 Therese 以及后来的“侯妃”、“侯女”有什么关系？导致 Elisabeth“复活”和 Maerz 复明的原因到底是什么？这和“井口”又有什么关系？Therese 和 Maerz 为什么会被害？——最后，掉进井里的 Maerz 和他的人偶，是不是就是“イド”和人偶 Elise？所有这些，都只能等 7th Story CD 来告诉我们了。

在这里，我想说两句题外话。如今的所谓“考察”总有一种倾向：在情报不足的时候，考察者就会开始“合理想象”，说白了，就是开始脑补和 YY……这种“考察”特别容易使自己陷进去、钻牛角尖，甚至“先射箭再画靶子”。而在对 Sound Horizon 的考察中，也有一种现象非常常见：考察者在 Google 和 Wiki 上把某个名字顺手一搜，搜到什么，就说：“啊！歌曲讲的是这个！”；我见过的最离谱的例子是，有人看到了西班牙语的“El”（相当于英语的 the），于是就说『Elysion』跟它有关系！——每当看到这种“考察”时，我都不禁想问：你凭什么说歌曲讲的就是这个？

说实话，在看到“イド”这个词的时候，我有一种忧虑：心理学会不会变成下一个“考察”的目标？要知道，自从 EVA 的神棍风刮过之后，佛洛依德俨然已经成为宅的基础知识了；但愿这是杞人忧天吧，不过，我确实见过不止一篇、









甚至不止十篇考察，作者考着考着就扯到圣经和佛洛依德，然后就开始跑火车，然后就不知道自己在说什么了。

我一直觉得：Revo 号召、并且希望每个国民都对歌曲作出自己的想象、自己的解读，但当考察者言之凿凿地说“歌中的 OO 就是 XX”的时候，就等于堵死了别人的想象空间，强迫别人只用一种方式解读了。所以，我从很久以前，就坚决反对有些人一口咬定“『Chronicle 2nd』中的国家‘就是’现实的欧洲国家！”的说法，所以，我也愿不厌其烦地强调，『Moira』是一部基于希腊神话的作品，但不能说它“就是”希腊神话。如果读者们看过本杂志以前连载的『幻想乐团 Sound Horizon 的传说』，也许会发现，我在介绍剧情的时候（也包括本文在内），一直都只是尽量介绍歌词字面上所写的部分，除了『圣战的伊比利亚』这种明确说了是基于现实历史的作品之外，我都竭力避免进行“考察”：你自己怎么解读，是你自己的自由，但你不能强迫别人接受你的解读。再说，除了 Revo 本人以外，谁敢说自己的解读就是对的？——至于我的任务，只是尽可能正确地把作品介绍给大家，帮助大家理解，仅此而已。当然，也许有人会说：你不是也在强迫别人接受“解读自由”这样一种“解读”？如果真有人这么质疑，我也只好甘之若饴了……



再过不久，7th Story CD 就会出现在我们面前。到那时，很多疑问都会得到解答，大概也会有很多新的疑问产生。不过，疑问和解答难道不都是“乐趣”的化身吗？ Sound Horizon 的歌曲、它的故事、它的音乐——所有这些，都使我们狂热地爱着它；然而，我们真正追求的，其实也只是“乐趣”这个词吧？



国民们，欢呼吧。盛宴就要降临了。▲

无尽的命运黑线

走入『四畳半神話大系』的魔幻现实物语

■文 / 妄想威也



……

——“这是以我对你的特别的爱哟。”

——“那种邋遢的东西，我才不要。”

……

——“别那么可怕的瞪着人家嘛。”

——“喂，别靠过来。”

——“人家就是寂寞嘛。而且夜风又冷。”

——“你这个耐不住寂寞的。”

——“啊～”

相信如果一个黑发少女口中念着这样的台词把柔软的身躯贴过来的话，众位男士一定立刻心花怒放，如饮醇酒一般陶醉到心底，巴不得对方越贴越近吧。可是如果说这些话出自一个有如从月球背面来的妖怪一样的男人的口中，相信各位的第一反应一定是：拔腿就跑。

而这样的场景，在接下来要介绍的作品中每话必定登场一次。纯情大学男生到底为何任由蔷薇色的大学生活荒废凋零，与天生的邪鬼结上如此孽缘？“啊，有必要向负责人质询。负责人在哪里？”

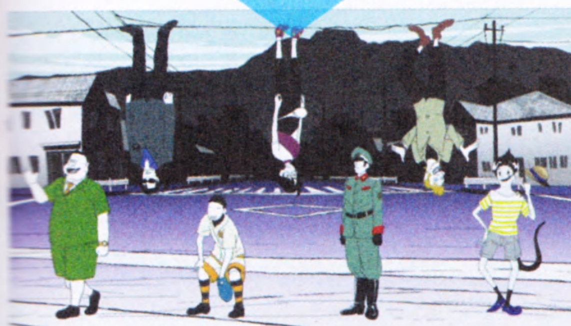
森见登美彦与“腐烂的大学生”

说起 2010 年春季的 TVA，其中『四畳半神话大系』就算不是最为热门的一部，也是其中相当耀眼的一颗新星。作为**ノイタミナ**（noitaminA）系列的第十九作，『四畳半神话大系』改编自森见登美彦于 2005 年经太田出版社发行的同名小说，动画版改编则由 Mad House 负责。后者是日本动画制作企业中的老字号，旗下经典作品可谓多不胜数。小说改编的佳作也都是为国内观众所熟悉，比如『吸血鬼猎人 D』和『罗德斯岛战记』等，而近年的『黑塚』、『魍魉之匣』和『青涩文学』几作更是脍炙人口。所以同为文学改编动画的『四畳半神话大系』，仅在动画制作的方面就足以引起我们的关注。

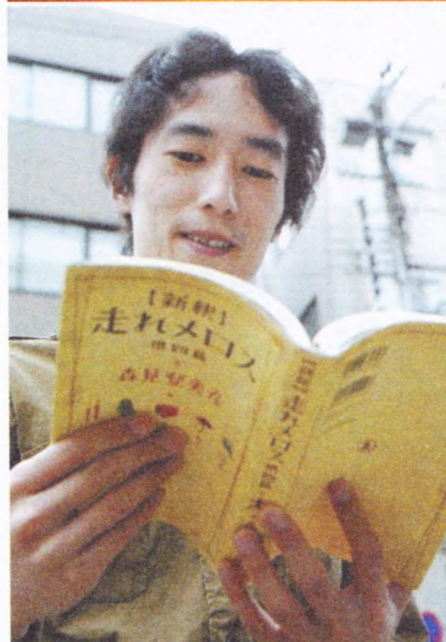
至于『四畳半神话大系』的原作者森见登美彦，可能不少读者还是通过动画才知道这个名字。他毕业于京都大学，2003 年以出道作『太阳之塔』获得第十五届日本幻想小说大奖，笔名前半部分“森见”取自本名的姓氏，而后半部分“登美彦”则来自于日本神话中登场的人物“登美长髓彦”。他的作品每每揉合写实主义与魔幻主义，创造出独特的世界观，而且登场角色均有着强烈鲜明的角色性格。不仅如此，他的文笔相当优雅，遣词造句均有近代日本文学的风韵，笔下一些人物和团体横贯多部作品登场，在不同的故事之间形成相当有趣的联动。

『四畳半神话大系』是森见登美彦第二部作品，被作者本人昵称为“次子”，是继前作『太阳之塔』后的又一部描写“腐烂大学生”生活的小说。原作由四个短篇构成，以京都大学为舞台记述一位蹲家系男生于大学一年级时选择不同的社团而经历的四个平行世界历程。森见登美彦在内容组织上采用插叙手法，随“我”的心绪变化来展开故事的叙述。在叙事中，森见登美彦往往又夹杂着“我”各种异想天开的妄想和猜测，配以古雅又风趣的文字，这些饶舌的妄想正是本作独特风格的重要成分。









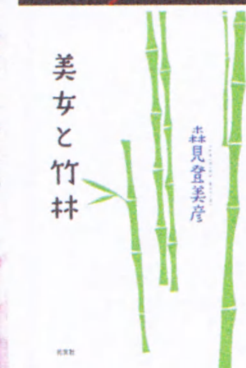


此外，“平行世界”也是本作的特色所在，森见登美彦原本是把这个设定用在一部以昭和历史为内容的小说里，只是由于内容过于庞大而放弃，最后还是用在了『四畳半神话大系』里。小说里“我”们所在的世界以现实的京都（尤其是京都大学）为舞台，再加入平行世界的设定而成。比如下鸭神社确实存在，贺茂建角身神也是下鸭神社供奉的神明；下鸭幽水庄在动画中以京都大学的吉田寮作为参考，其他道路名称等等也是实际存在的等等。现实与虚构的结合，让『四畳半神话大系』的世界增添了一分半真半假的魅力。

▼▶森见登美彦本人，以及他的主要作品。





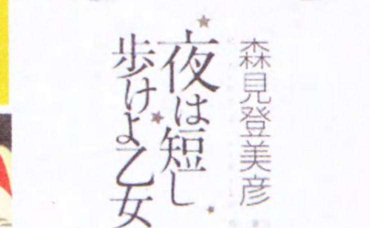




















主人公，大学3年级学生。

度过了2年大学生活，如今蜗居在四叠半的破烂公寓里。悲叹着曾经梦想着的粉红色大学生活，因为小津拖着自己后腿，而变得遥不可及……

我 ぼく Boku

CV: 浅沼晋太郎

"如果没有遇到小津，我的灵魂一定会更加纯洁！"

小津 おつ Ozu



CV: 吉野裕行

"这是我的爱的方式"

"我"应该唾弃的长得如同妖怪般的友人，无论在哪，是凡他的出现都会使人不得安宁。不断把我拉入到"人生输家"的螺旋中。活跃在秘密组织『福猫饭店』里，但实际上在暗地里打算将京都掌控于手中(?)。有位绝对不肯透露给"我"一点信息的可爱女朋友。跟"我"之间有着无法割舍的恶劣的"爱"。

樋口清太郎 ひぐち せいたろう Higuchi Seitarou



CV: 藤原啓治

"决定我等存在的，不是我等内在的可能性，而是不可能性。"

就如moratorium所描绘的那样，大学8年级学生。凭借其神秘的魅力在收集着为自己出力的"弟子"。小津也是为樋口师傅跑腿的弟子。实际上，可能是神仙也说不准。

四畳半的荒芜大学生生活

如果要用一句话来描述，那么『四畳半神话大系』的剧情其实不过是一个腼腆的荒芜大学男生的妄想与现实手记——

"我"(小说中的"我")，不仅自称出生时就是纯洁无垢的化身，还一直以绅士自居。"我"常以绅士身份劝阻Johnny的活动，当然对明石同学的关怀也是出于绅士的风度而绝非对她抱有特别的感情。在"我"和唯一的挚友同时也是损友的小津在一起时，一边说因为认识了他导致自己的灵魂变得肮脏，令本该有意义的大学生活尽数付之东流；另一边被小津劝诱加入各种捣蛋活动时，"我"却总是轻易上钩——尽管"我"一直不肯坦率承认，但这部手记中着墨最多的其实还是和小津之间的纠葛。简单来说"我"是个不善直率表达自己的感情的害羞的男生，而对于人际交往上的苦手，说好听的是单纯，说不好听的就是愚蠢了……

就是这样的"我"，在刚进大学时为了能和异性展开"蔷薇色的交往"而决定要找个社团来加入。于是能引起"我"注意的社团有以下几家：

电影社团"禊"("禊"指驱邪的祭祀活动，日本也有名为"禊教"的神道教组织)

一张传单上就打着"招弟子"几个字，或许连社团都算不上的组织。当然"结缘"这一招牌相当吸引人；

垒球社"暖暖"——听上去就是和体育运动没啥关系的社团。

秘密机关"福猫饭店"——堂堂地打着"秘密"两字的神秘组织。

就这样，"我"在社团招新现场不断地接收社团传单，庞大的信息流让"我"应接不暇。最终失去了冷静判断能力因为好奇而选择了上列社团之一，『四畳半神话大系』的故事就此开始……

梦想着"成为诗人或是高等游民"的森见登美彦，从很小的时候就开始写作小说，在朋友圈中分享。因此，他虽然就读于农学专业，但直到大学中段他的期望还是成为小说家。森见登美彦一直努力到了大三，结果却丧失了信心，产生了放弃的念头。当时的他既没有继续农学专业研究的想法，也不希望成为一个名牌大学毕业的工薪族——他就读的京都大学就是日本关西地区最为有名的大学，同时也是日本具有代表性的大学之一。等到处女作『太阳之塔』写成的时候，森见登美彦已经是大学五年生了。正因为这段彷徨时期的经历，使森见登美彦非常擅长描写"荒芜大学生"的生活。

如果对比现实，大家在报考大学的时候面对着厚重的高校招生指南上密密麻麻有如蚂蚁一般的铅字，想必会感受到选择项过多的不知所措。而这在大学社团招新之时，面对很多似是而非、不明所以的社团介绍、专业描述，一知半解地陷入其中的人更不在少数。等到真正进入社团活动和专业学习的时候，发现现状和自己当初作出选择时并不相符，很多人往往会因此感受到挫折，进而气馁。『四畳半神话大系』中"我"在社团活动中遭受到挫折并消沉的情形，也是融汇了森见登美彦自身的经历和感想而诞生的吧……





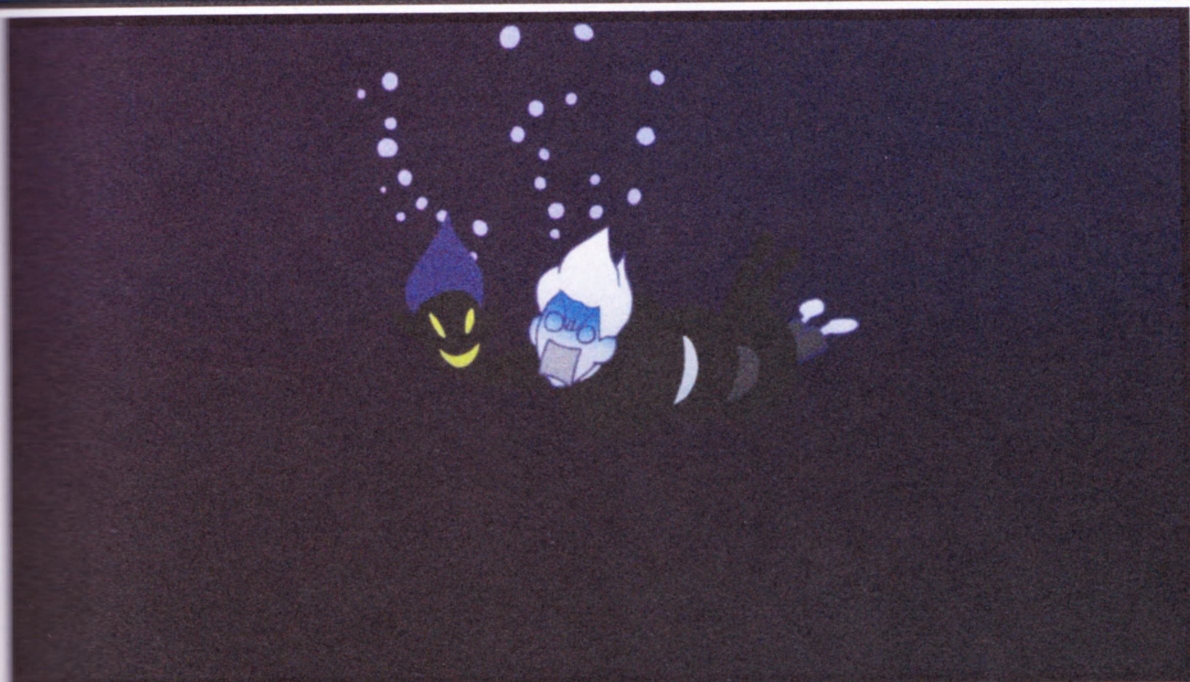








▲动画与现实的对比



“我们是被命运的黑线连结起来的”

正如上文所说，『四畳半神话大系』着重描写了“我”与小津之间的各种故事：“我”竭尽所有贬损的词汇来描述小津，诸如“夜路中遇见的话十人中有八个会将之误认为妖怪而剩下的两个本身就是妖怪”、“欺弱媚强、任性傲慢、懒惰成性、天生的邪鬼、从不学习、毫无自尊”、“以他人的不幸为配菜能下三碗饭”等等，总之是一无是处。

然而在其他人眼中的小津却又是另外一番模样：师傅**樋口清太郎**相当看好小津、羽贯小姐则称之为有趣的人、城崎学长更是连宿舍的钥匙也托付给他。小津本人也自称拥有无可挑剔的人格，巧妙的话术、聪明的头脑、可爱的脸容（哪里可爱了？）、对他人的爱有如滔滔江水……他还同时接受樋口和城崎两人的命令向对方展开各种恶作剧，简直有如二重间谍。

总括书中对小津的行动的记述，可以看出他是个相当程度的鬼才，不仅有足够的能力和快速的反应来应付人际交往中的各种冲突，煽动的才能也不缺乏。跟“我”形成鲜明对比的是，小津对危险有着堪比合成孔径雷达一般的探知能力。

原作没有明确地提出小津选择社团的出发点，不过这些可由一些线索中推测出来。樋口清太郎这个人物渴望能得到各种稀奇古怪的东西，当愿望得到满足的时候会笑得像个小孩子一般烂漫无邪。所以小津所进行的活动中，相当一部分是为了能看到师傅满足的笑容——小津成为樋口的弟子确实出于对师傅纯粹的爱。

樋口与当时身为“褉”会长的城崎正在进行“自虐代理战争”，为了执行捉弄城崎的命令，进入其社团套近乎应属正常。秘密机关“福猫饭店”单就性质来说当然会是小津感兴趣的团体。而且为满足师傅的愿望，“福猫饭店”的资源也是必要的。最后，他加入垒球社“暖暖”则多半是势力扩展活动的一部分。除此之外小津和相当多的社团保有紧密的联系，他费尽一切心思在大学校园中铺开一张广阔的罗网，无论何处有猎物皆可收入囊中。这样一来确实无论“我”选择哪一个社团，甚至是跳出上列四个社团之外也难免落入小津掌中……于是在“命运的黑线”缔结之后，“我”历时两年非但没能将之斩断，和小津的孽缘反而越结越深。













大学 2 年级学生。与“我”是在夏天的旧书市场上，作为一同打工的伙伴所相识，也可以说得上是“我”的客人。正在收集着 " 饼熊 " 的人偶挂饰。知性冷淡的黑发少女。当遇到害怕的蛾子时，会像漫画中的人物般发出悲鸣。

明石

あかいし
Akashi
CV: 坂本真綾

"笨""蛋"



城崎正树

じょうがさき　まさき
Jougasaki Masaki
CV: 諏訪部順一

电影部的部长。虽然是位帅哥却有着严重的洁癖跟喜欢 LOVE 人偶。



羽贯凉子

はぬき　りょうこ
Hanuki Ryoko
CV: 甲斐田裕子

牙科护士。喜欢用英语与人交流。与“我”曾经堕入过短暂的恋情。不过，其实是个喝醉后，耍酒疯很严重的女人。是负责照顾樋口师傅日常生活的女性?



相岛前辈

あいじま
Aijima
CV: 佐藤せつじ

图书馆警察的长官。有着自己的立场，却对城崎前辈有着感情方面的怨恨（？）



香织小姐

かおり
Kaori

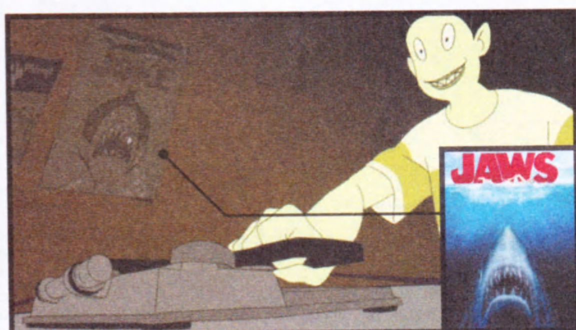
城崎前辈所爱的 LOVE 人偶。



▲明石在第一话与第二话不同场景中让人充满既视感的表现









▲第二话中恶搞的现实要素对比，有“搅基大帝”之名的电影『亚历山大大帝』也位列其中（历史中亚历山大就是一个基佬）。

大学的生活其实可以看作一种投资。学生可以说是用时间，精力和各自的天赋作为资金投入到价值创造的活动中去。与异性的健全交往、学问的精进、身体的锻炼等等皆是这种活动所创造的价值的几个方面。“我”在大学的头几个月即因经营不善而陷入严重亏损，投入的时间和精力无一产出，充分证明了投资才能的缺乏。

现身于因亏损而烦恼的“我”面前的，正是唯一的损友小津。和“我”相反，小津手中握有丰富的资源，其诡计多端连“福猫饭店”的学长也不能幸免，可见其“大学经营”才能之强大。于是“我”将“大学”这一投资托付给小津打理，以挽回过往自行管理投资时造成的亏损。当然作为代理接管了大学经营的小津不会平白做功，作为投资管理的报酬，“我”便将自己的不幸拿来给小津作下饭小菜……

在小说版的记述中，“我”在社团活动中遇到的危机都是交给小津解决，甚至连赚学分都得经小津向“印刷厂”求助。这种依附关系有如强相互作用一般维持着“命运的黑线”

四 四叠半的平行世界

森见登美彦的作品均可以归入到魔幻现实主义这一流派。所谓魔幻写实主义（Magischer Realismus）是在现实的世界设定中，揉合幻想成分设定的一种艺术表现手法。德国摄影师、美术评论家法兰兹·罗（Franz Roh）于1925年在曼海姆美术馆举行的新即物主义展上，在展品中感受到了“通过对现实的冷静表现而涌现出的非现实感”，此即为魔幻写实主义的来源。此后魔幻写实主义在文学作品中也开始得到广泛使用，尤其拉丁美洲文学更是以魔幻写实主义闻名。

相对于科幻/奇幻小说，拉丁美洲作家 Amaryll Beatrice Chanady 提出魔幻写实主义与前两者的不同在于：二律悖反的使用、无法纳入逻辑框架的事件和作者的默认。在科幻/奇幻中作者会对超自然现象加以解说，然而魔幻写实主义中这些则是已接受的现实，作者不会去解说。对此龙骑士 07 表示过，现今因为幻想作品的发展，一些共通的设定已经如同 DLL（动态链接库）一样在读者脑中形成共识，无需作者再费舌解释，但对于作品中各自的独有设定还是需要给予解说。再就是科幻/奇幻小说对超现实现象的解说需遵循各自的理论体系，例如神坂一的『Lost Universe（失落的宇宙）』与『Slayers（秀逗魔导士）』。相对地，魔幻写实主义作品因为不提供解说，也就无需遵循任何理论体系了。

其实像『四畳半神话大系』一样涉及平行世界设定的作品，无论动画/漫画/游戏/小说等类作品都有相当多。作为科幻/奇幻作品重头戏，超自然现象在作品中必然会有详尽的解说和描绘。比如这些作品往往以“if”（如果）为主题，例如龙骑士 07 的『蝉鸣』和『海猫』系列、原创 TVA『Noein 到另一个你的身边去』（同时涉及 Time-Travel 主题）、小说『机巧魔神』、漫画『翼』，电影方面也有李连杰主演的『The One』。上面提及的『Noein』对平行世界的成因以量子力学加以详细的解说，而穿越的理论基础则是测定，这也是标题的由来（noein 为希腊语 ν ο ε ι ν，“认识”之意）。对于科幻成分的描写，『Noein』也投入了相当的制作力量。再有，穿越情节是多数采用平行世界设定的作品中常见的安排：『Noein』，剧中人物知道其他世界的存在，并有意识的离开自己所在的世界和时点跳跃到另一个世界，而且还直接去影响另一个世界；漫画『翼』也是开场即表明平行世界的设定。

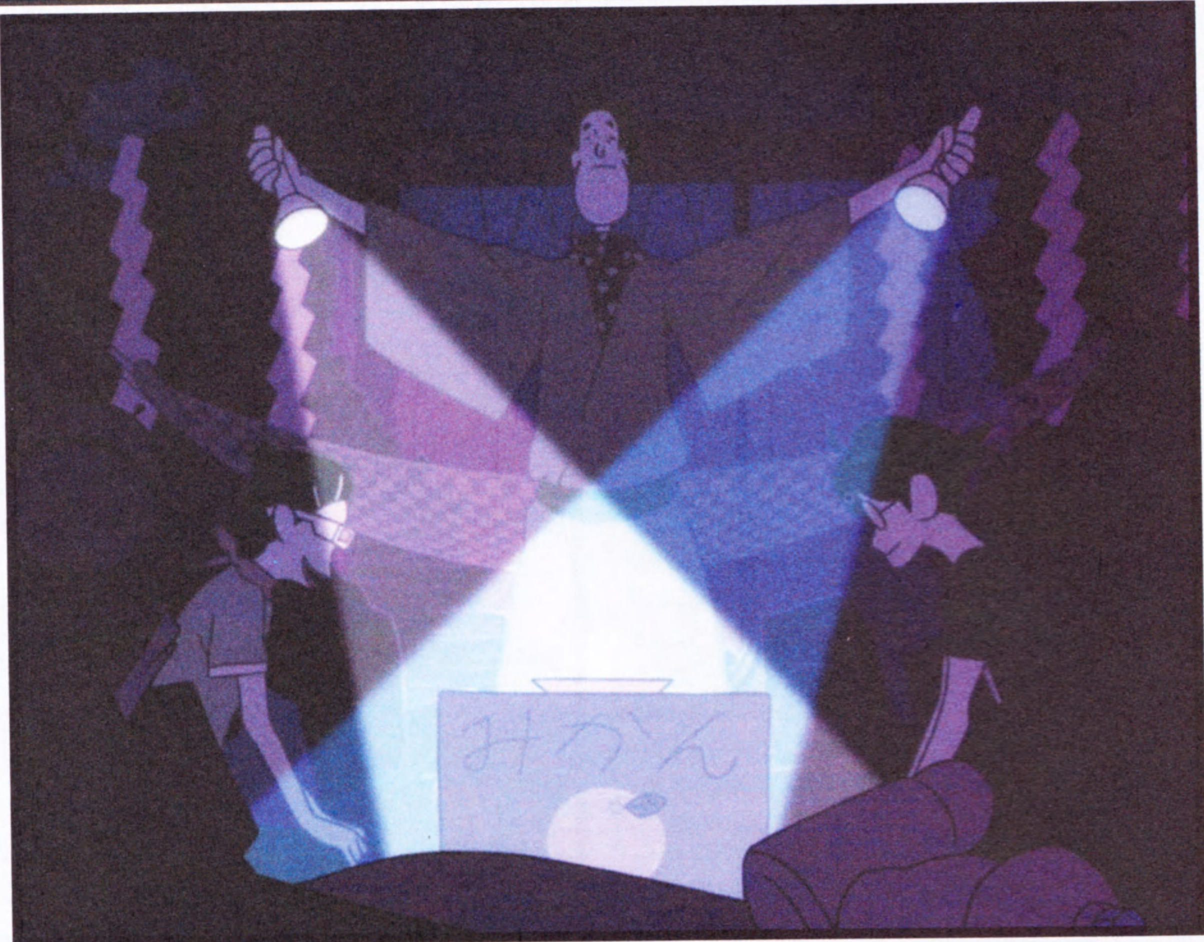
这些作品中不同的世界中的法则往往存在相当大的差异。这样的安排正是“if”这一主题的体现，即以“如果不是在这里而是在……”的假设展开故事。作品中的角色往往会被作者安排穿越到其他的世界去，而穿越后必定会面对截然不同的世界法则。

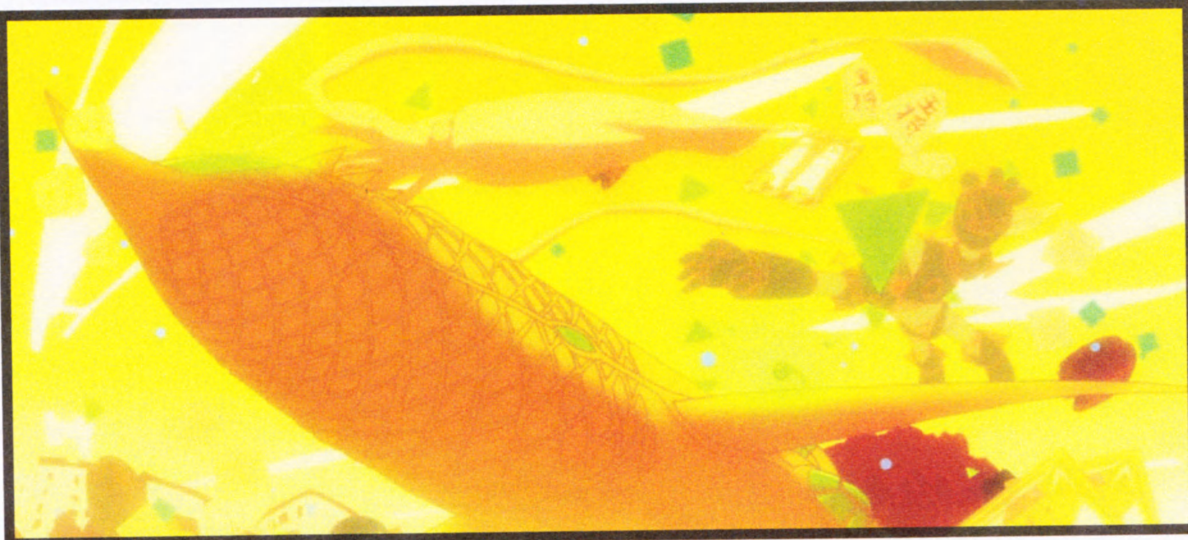
而『四畳半神话大系』在这些方面与上面的作品有相当大的差异。『四畳半神话大系』的基本世界设定是现实中的京都，而在此基础上加入的平行世界则是魔幻的展开。本作中对于这一系列平行世界的成因，提供了“每日作出无数决定，决定的稍微不同而展开分歧的世界”这样一个简单的解释，没有再作深入探讨。比如在第四话里“我”在要上公告洗手间时，“打开了门就踏进了我的四畳半……转过身来，一片混沌的我的四畳半就在眼前”。这就像卡夫卡的『变形记』的开场白：“一天早晨，格里高尔·萨姆沙从不安的睡梦中醒来，发现自己躺在床上变成了一只巨大的甲虫”一样，在本作中对平行世界、四畳半迷宫的描写显得这些似乎是“本来就在那里”一般的自然，主人公就那样将之作为“现实”接受了。

而“我”在进入了魔幻世界的四畳半迷宫后也没有遭遇任何不可思议的现象——当然四畳半迷宫本身就是不可思议，非现实成分到四畳半迷宫为止便即收住，除此以外就没有更进一步的奇异现象了。平行世界是不可思议的非现实，但每个平行世界包括四畳半迷宫又都是我们的现实世界，即每一个世界都是现实的京都。就像『变形记』格里高尔变成甲虫却还是过着现实中人的生活一般。森见登美彦没有在魔幻成分上再多着墨，但却借着魔幻设定的方便来安排情节和表现主题。如果本作没有纳入平行世界的设定，对于主题表现无法如此鲜明强烈，正如格利高尔不变成甲虫就不会遭遇到此后的悲惨人生——这就是魔幻现实主义。

而且相对于平行世界作品中多见的穿越情节，除第四话外本作中各个平行世界中的“我”并没有意识其他的世界的存在，也没有真正的踏入其他的世界。平行世界之间有着几个连接点，“我”只是在这几个点上对其他的世界进行有限的干涉。其中一个是在第三话和第四话分别交代的自助洗衣店——两个世界中的“我”没有穿越到对方的世界中去，但确实将送洗的物件调换了。这就好像一张纸两面皆画上了画，而某一处被虫子蛀穿了一个小洞，于是纸张一边的虫子可以透过洞窥探到另一面的画，也可以在另一面留下脚印。当然这只是比喻说法，绝非“虫洞”的定义。而且本作也没有在这方面作深入展开。

类似地，影响故事结局的重要事件——飞蛾的大群发生也是通过类似的连接点而影响到所有四个平行世界。当然这次是通过另一个连接点——四畳半。





弟子求ム

その千里眼は祇園の雑踏から
意中の乙女を見つけ
その地獄耳は疏水へ降り散る
桜の音も逃さず
我こそは 樋口清太郎
来たれ
仙才を秘めたる者よ



四叠半的 无限迷宫与寻找自我

四叠半是日本房屋布局常见的一种，其他还有六叠、八叠等，有时也特指使用四叠半布局的房间。按京间算，一叠的大小大概是955mm×1910mm 左右，四叠半大致是 8。21平方米。那么为什么非得是四叠半呢？那是因为日本一直到上世纪七十年代为止，以学生为主要服务对象的宿舍多取四叠半间隔的缘故，甚至还出现所有房间均取四叠半布局的宿舍（比如 1952 年建造的常磐庄，手塚治虫、石森章太郎和藤子不二雄等均在此处居住过）。“四叠半”是作为当时的青春生活的代名词来使用的。这就是以描写荒芜大学生生活为主要内容的『四叠半神话大系』命名的由来之一。

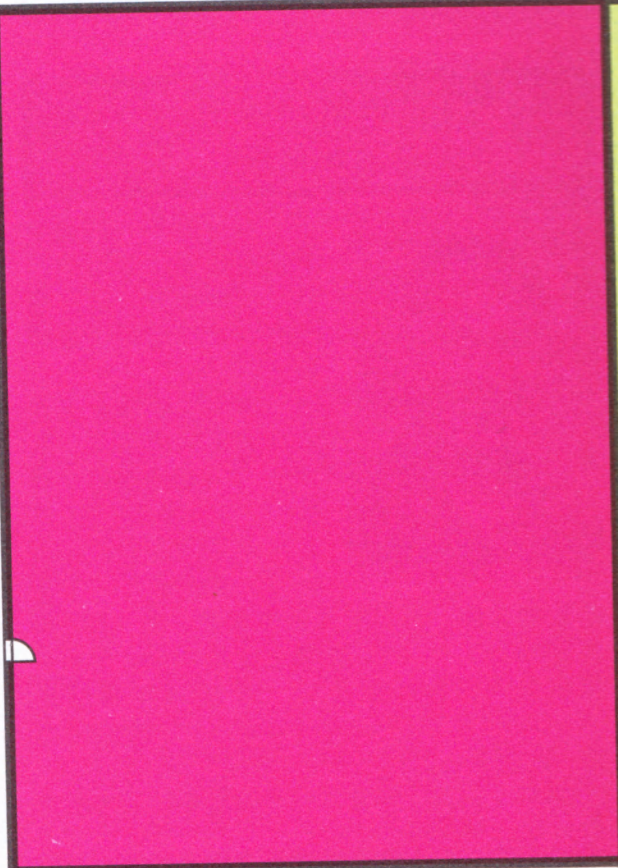
作为作品的关键词之一的四叠半，在文中多处出现。它有时指实际存在的宿舍，有时比喻大学生活。而更为重要的是，在原作第四话中四叠半成为了所有平行世界的象征——这个“四叠半”是因为“我”每天作出无数个选择、因选择的细微变化而产生的平行世界，理论上有无限个存在。而“我”的四叠半迷宫探险历时八十天，每个四叠半都有保存良好的食品；每个四叠半都没有遇见任何人；从迷宫经过上千个四叠半都没有遇见任何人；从迷宫出来后似乎“外边的世界”的时间没有流动过……看上去似乎是个不尽合理的世界，但这里的四叠半迷宫其实就是“我”的内心，无限的四叠半迷宫探险正是“我”与自我进行对话，寻找自我与自性统一的历程。

“我”大学两年期间处处遭受挫折，不但没有接近梦想的“蔷薇色大学生活”，反而荒废了时光。“我”在第四话中甚至最终加入了蹲家系的行列，也开始感觉到了反思的必要。作者安排四叠半迷宫的出现,可以看作是对“蹲家生活”的一种讽刺——没有出口的空间形同监狱，这一点意义再清楚不过，这也是魔幻现实主义作品中多见的象征手法。当然四叠半迷宫的意义绝不止于讽刺如此简单，其中更多的是给予“我”一个成长的机会。闯入迷宫后，对比之前一直过着隐蔽生活时的荒芜，“我”积极不懈地探索着四叠半的世界，希望能找到迷宫的出口，渴望着能够遇到别人，走到到外面去。对无穷的四叠半世界的发掘，正是“我”对过去一事无成，荒废时光的自我的审视和反省。至于渴望能回到外边（现实）和与人邂逅的想法，则是“我”在寻找着将来可能性的一种表现。而在这个四叠半迷宫的出口有着代表“我”所认同的自我，在自我寻找的过程中“我”



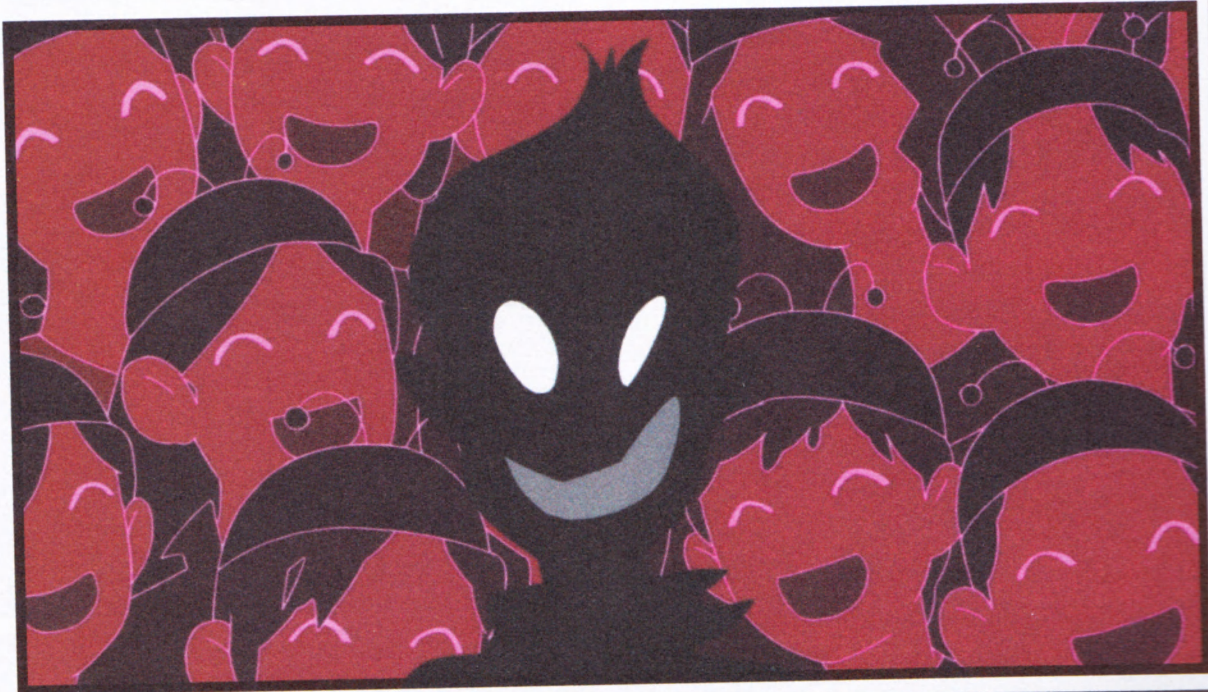






还为了能保证充足的体力开始了健身，这可以说是为了回到外边（现实）而储备力量。

森见登美彦在大学四年级时离开了研究室。休学了一年，处女作『太阳之塔』就在这个时期写成。当『太阳之塔』一举获奖后，森见登美彦却又陷入了两年的沉寂期。现在看来，处女作的成功并没有打消他的彷徨，即使在获奖后，森见登美彦仍然对自己的能力有所怀疑。相信这两年间他的心境也与迷宫中的“我”相似，同样在审视自己的过去，为自己的将来寻找着可能性。



在四畳半迷宫探险的最后，“我”走了一圈最终还是回到了自己的世界。他最后所接纳的，不是其他的世界的自己，而是原来的世界，即自我与自性在“现在这里”的统一。在四畳半迷宫中的遭遇让“我”成长了起来，长满一脸的胡子既是考虑到情节的合理性，同时也是在为脱胎换骨的“我”赋予一个全新的形象。八十天间的四畳半迷宫的试炼已经让“我”脱下了过去的懦弱，积累起勇气和胆识，这是一个与过去的自己对比焕然一新的形象；然而仔细看还可以认出是“我”，这是表示在“我”内心又还保有本来的自我。作为成长的证明，在故事结末“我”主动接纳了小津，而且与前三话不同，这次的结局是“我”对小津说出那句“这是我对你的特别的爱”。此时，作品中的“我”终于超越小津了。

那么可以有其他选择的平行世界，到底有什么意义？在某次采访中，森见登美彦曾被问到：如果自己像四畳半的世界一样，去到其他的世界的话会怎样呢？对此森见登美彦的回答是：“除了碰到各种不幸之外再也想象不出其他可能了，反正不会遇上好事，可以肯定的是，现在就是最好的。”

所以，尽管这部作品里的四个平行世界中的“我”走过了相异的两年，但整个故事主线的差异并不大。无论“我”选择哪一条路，此后两年的故事都会收敛于小津的行动上：小津的失足以及攻略明石。在最后一话里四畳半迷宫的设计也是如此，整部作品都希望能向读者传达这个“生命只有一次”的思考，这仅有一次的“生命”应该好好去珍惜。这也是本作中没有安排主人公真正穿越到其他世界中去的原因：因为现在就是最好的。

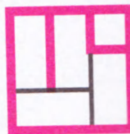






因此在故事结尾，“我”既不愿意拥抱自己，也不愿意为自己寻找美化错误的借口，所选择的是宽容地面对过去。无论如何，“现在这里”的自己的人生就是最好的，珍惜现在的一切才是最重要的事项，这也许就是森见登美彦想要告诉我们的主题吧——

毕竟“生”只有一回。





四畳半的 noitaminA



当得知 TVA 四畳半的监督是汤浅政明的时候，相信很多人都已经预感到这部动画会是如何一部作品了。

汤浅政明毕业于九州产业大学艺术系，从 1987 年开始即踏足动画制作工业。早期担任『奇天列大百科』、『蜡笔小新』、『樱桃小丸子』等动画的分镜、原画及作画监督等。继 1997 年为 STUDIO 4℃的『音响生命体 Noise Man』担任人设、作画监督后，到 2004 年再度携 STUDIO 4℃作品『Mind Game』作为监督出道。此后有名的作品有 2006 年 TVA『兽爪』、2008 年『海马』与及本作『四畳半神话大系』，均为 Mad House 制作。

监督出道前后的汤浅政明也有为众多的动画担任原画等工作。除了上面提及的『蜡笔小新』与『樱桃小丸子』剧场版之外，还有『叮当』的几部剧场版和 Ghibli 的『邻家的山田君』。2007 年再次为 STUDIO 4℃的『Genius Party』中的『梦机械』担任监督与脚本。不得不提的是他担任脚本、演出、作画监督的动画短片『猫汤』，作品能将诡异离奇的气氛表现的如此淋漓尽致，汤浅政明功不可没。

科班出身的汤浅政明在自己的作品中往往喜欢组合各种各样的艺术风格，有意地保持画面总体上的粗旷感（rough）。虽然其本人曾透露这也有部分是出自预算方面的考虑，但总体来说汤浅的作品总会体现出相当明显的实验气息，无论线条、用色还是镜头运用等方面均独树一帜。初见或许有些儿童向番组的感觉，但细细品味的话就很容易感受到背后充满野性的汤浅风。



▲ mind game

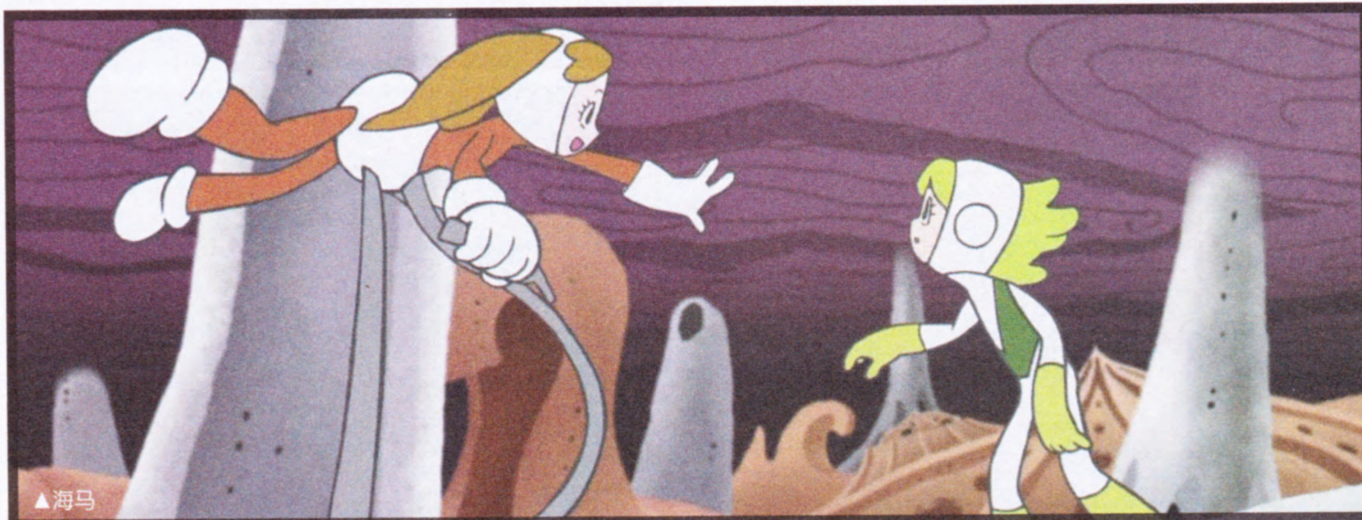
而另一方面，动画制作公司“Mad House”本来就擅长混合多元的动画手法。身兼监督、脚本、分镜、演出四职的汤浅政明在本片揉合了多种风格和手法，诸如超现实主义（Surrealism）、表现主义（Expressionism）、野兽主义（Fauvism）、象征主义（Symbolism）和达达主义（Dadaism）等等。『四畳半神话大系』作画风格独特，用色浓烈，对于原作中的魔术师角色（Trickster）小津，更是用尽各种手法将其诡异狰狞的一面夸张地表现出来。



▲ mind game



▲ mind game

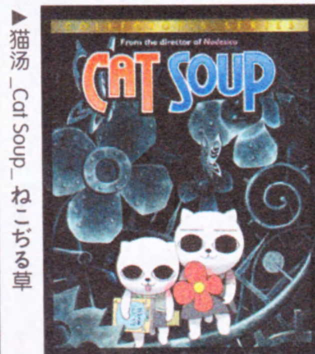


▲海马

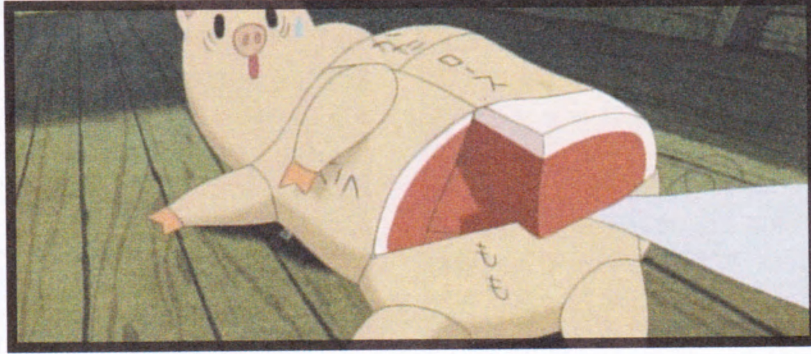


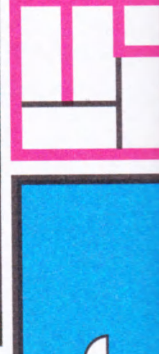
▲海马

▶猫汤_Cat Soup_ねこぢる草










▲ Dadaism

TVA『四畳半神话大系』在构成上是 11 话的平行世界，原作中每一话的分量大概是 TVA 两话左右。因此动画中将原作一话的情节拆分，再加入部分原创剧情就成为动画的构成。动画中不再局限于原作的四个社团，甚至连路线分歧的产生也不再拘泥于社团选择上。每一话中主人公必然在某处与小津相遇，将此后两年的大学生活断送。这样的安排可以说是抓住了原作的平行世界设定的精髓。不过动画中将“平行世界”这一设定作了微妙的改变，变成了“Retake”，每话的结局也稍有不同。

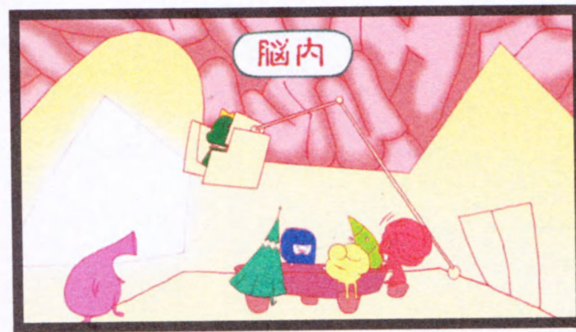
第三话中借用原作的“自行车笑眯眯整理军”的设定将“我”扔进了动画原创的自行车同好会“向日葵”，小津则因为身任“自行车笑眯眯整理军”干部的关系而与“我”相遇。此后自然就是“命运的黑线”大举活跃了。而『太阳之塔』中“我”的爱车“**まなみ**号”也在此登场。森见登美彦作品中的联动在这里得到了应用。动画的第五到第八话话则来自于原作第三话“四畳半的甜蜜生活”，原作中着墨不多的垒球社团“暖暖”的活动在第五话获得了活跃的舞台。一眼看上去是普普通通的主张和平的宗教团体，其实是保健品的传销地，原作中小津的女友小日向在这里还成了社团的关键人物。本话中也出现了最近流行的 2012 话题。接下来的六、七、八三话则来自于“四畳半的甜蜜生活”中的甜蜜的一段。原作中“我”在三个女性之间摇摆不定的情节（误），在动画中分拆成三话构成。路线分歧并不是在社团选择时产生，而是在“我”于三位女性中作出选择时产生，这一变动在对“生的一回性”这一主题的阐释上又推进了一步。这三话中超现实主义手法得到了相当频繁的使用。原作中一直以脑内妄想形态登场的 Johnny，在此处被赋予了西部牛仔的形象而大为活跃。脑内总参谋部争夺战也在这里得以形象化的表现出来。动画改编在这里超越了原作的表现。

此外，原作的风格之一——长长的台词在动画中也得到了相当好的继承。动画的语速堪比『俗・再见绝望先生』中的“绝望文学”部分，尤其是主角的“我”在大多数时候的表现，都如一具六管火神炮一般将长长一大段的台词疾速向观众扫射过来。配合整体作画的风格，动画的人设也是偏向夸张。不过仔细看的话还是能发现一般观众的需求应该有被纳入制作人员的考虑。比如作为主人公的“我”，在动画中整体线条简陋，然而但细看脸型轮廓其实甚为端正，五官也不离传统常见的人设太远。

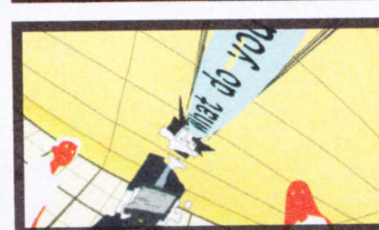
其他角色的设定方面，明石的形象同样是简笔作画，细看还是规规矩矩的守住了东方审美标准：鹅蛋脸柳叶眉，大大的眼睛，浓黑的头发，尤其左眼角下的痣实为点睛之笔。在动

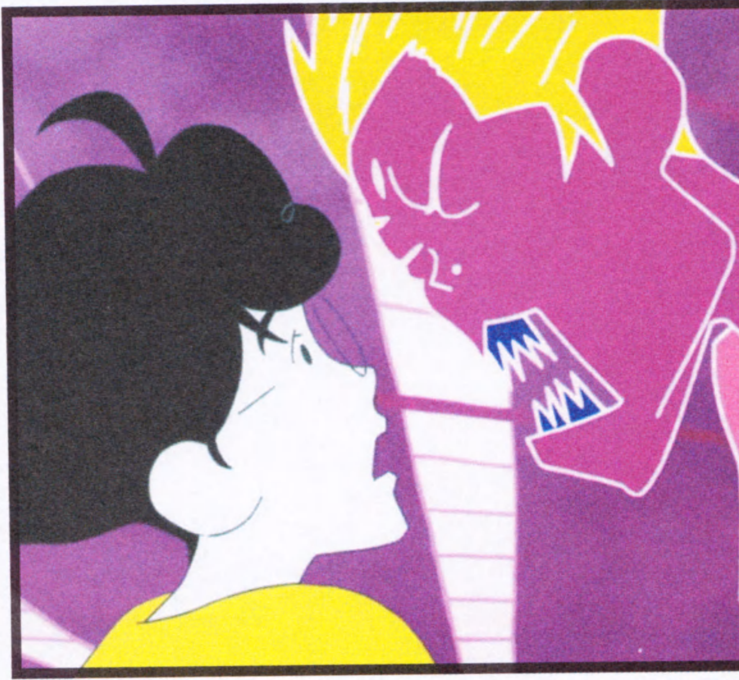

▲ johnny_ 象征主义


▲ Gargoyles





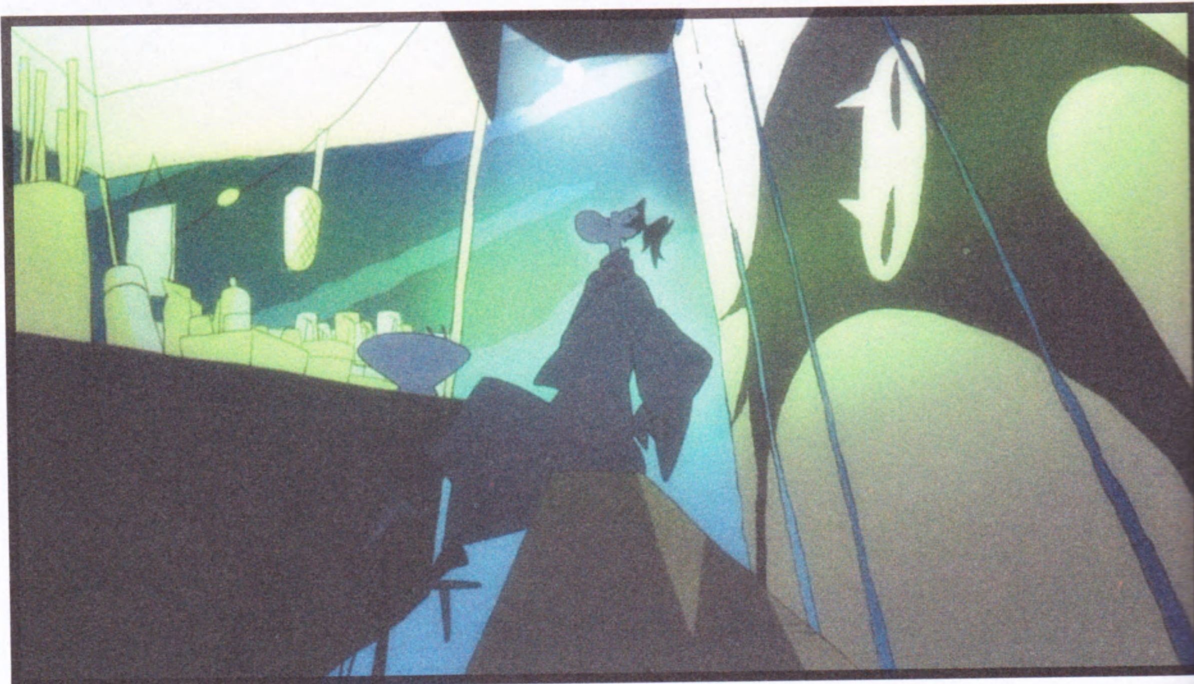

▲▶ 超现实主义

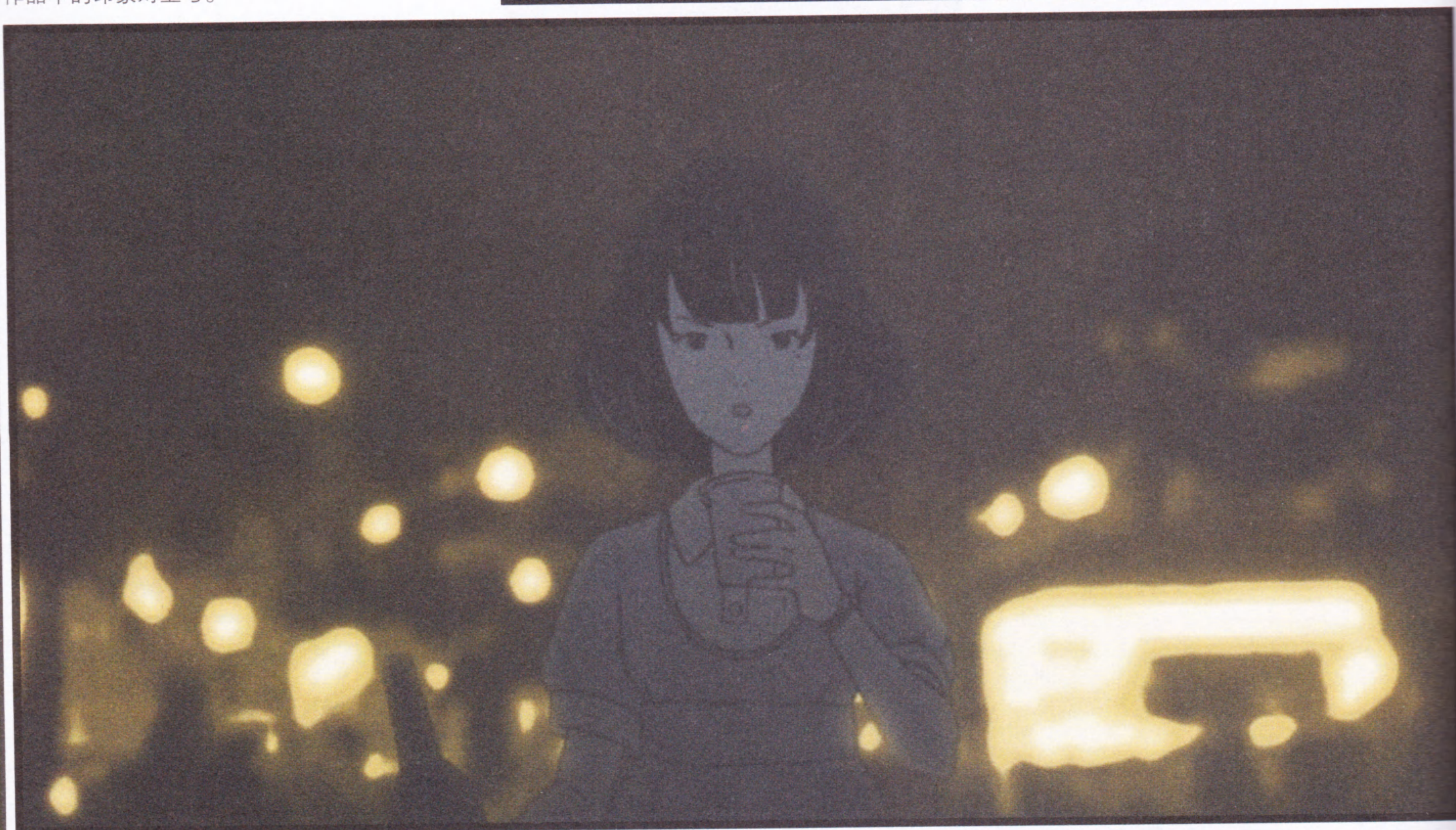


▲▶ Dadaism

画第一话中鸭川三角洲上的天诛行动中，夜色中独饮的明石，一脸稍稍吃惊的表情，身后的灯光给人物的轮廓罩上一轮淡淡的光晕，这个画面可是相当的迷人。

原作中对小津的描写便可谓极尽丑陋，“从月球背后”来到妖怪到底是长着怎么样的脸孔？看看动画的人设还真能产生认同感。巨大的椭圆形眼睛，眼角上吊，瞳仁只有小小的一点，简直就像螳螂的眼睛一样。嘴巴相当大，厚厚的嘴唇，一旦张开嘴就可以见到鲨鱼一般的牙齿。中村佑介 / 伊东伸高难道在这个人设里参考了鲨鱼么?

樋口清太郎在原作中就是“像茄子一般的脸”，在动画中干脆设计成了超大的下巴。虽然在『**四畳半神话大系**』中没有得到太多着墨，**樋口清太郎**在森见登美彦的作品世界中是个颇为神奇的角色。而这点在动画中则有比较多的表现。羽贯小姐和城崎前辈的形象也能轻易和作品中的印象对上号。







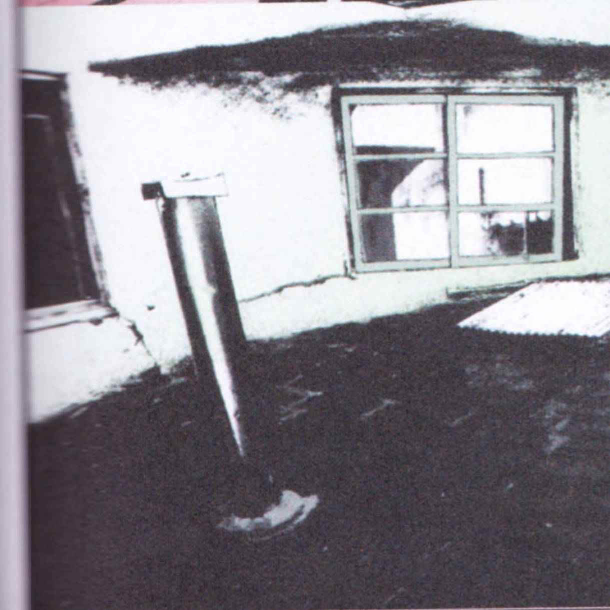
















四 结语

原作凭借令人忍俊不禁的腐烂大学生生活，饶舌的纯情男生妄想，翔实细致的京都风貌的描绘，已经博得相当多读者的喜爱。虽然本作并没有获奖，但可以说是确定了森见登美彦作品风格的一本小说。在本作中获得的历练和信心也推动了他在写作路上的进程。动画方面，本身擅长文学改编的 Mad House 再次与汤浅政明联手，投入庞大精力制作出来的作品犹如 2010 年春番中闪耀着最为异样的光芒的欧泊宝石一般。静止的文字到了这对组合的手中，简直如同获得了生命一般。无论是原作还是动画，都值得一看。无限的四叠半迷宫中，说不定某一处就有属于自己的出口吧？▲



魔法超能各放异彩 战斗搞笑相得益彰

■文 / 十月

——『禁书目录』和『超电磁炮』热血爆笑的萌燃世界

据五月初电击文库在某动画活动的演讲中宣称，该社发行的小说『某魔法的禁书目录（**とある魔術の禁書目録**）』已以770万本的总销量超越『灼眼的夏娜』的750万，成为公司乃至全日本最畅销的轻小说系列，其相关漫画即将突破300万；外传『某科学的超电磁炮（**とある科学の超電磁砲**）』的动画收视率和DVD销量也在同期数一数二……

可以说，『禁书目录』已经成为2000年后最为成功的动漫小说三栖作品。本篇及外传『超电磁炮』缘何如此火爆？下面就让我们沿其发展历程走进那魔法与超能齐飞、热血共搞笑一色的精彩世界。

历史是怎样缔造的

一部成功的作品需要具备三要素：作者的运气、优秀的品质和大力的宣传，可想要再上一层成为第一就不那么简单了。消费者基数最大、读者群不断扩展、准确的市场调查和精妙的运营策略等等，有太多需要满足的因素，缺一不可。而『禁书目录』，就是克服种种困难的成功经典：

白手起家的『禁书目录』

与取得的巨大成就相反，『禁书目录』的起点十分低，不仅自身没有获奖光环，生父镰池和马也只是个无名新人，这注定其从诞生起就伴随着多舛的命运。

和马于 2002 年参加电击文库举办的轻小说大赏，虽然在第三轮选拔中被淘汰，不过参赛作品的奇思妙想得到了评审委员的青睐，好运地获得一个“试着”出版小说的机会。“试着”二字成就了一段传奇，只不过当时谁都没有想到，这一试就是两年。

『禁书目录』起源于“以科学观点诠释魔法”的想法，接着便形成了魔法与超能力共存的世界。提出这个大胆构思的是和马，不过和马全凭一腔热情写作职业经验为零，完全没有考虑到读者群，所以在起创阶段责任编辑三木一马对作品的贡献更大。同时担任名作『灼眼的夏娜』责编的三木经验丰富，两年间他七次推翻和马的大纲，提出无数宝贵的意见，包括把舞台设定为学校、怕世界观庞大发展失控而限制登场人物、甚至还有让主角上条一见面就脱光女主角衣服这种服务性镜头……

在他的努力下，本来要走冷门路线的『禁书目录』硬是被带上王道。漫画杂志『少年jump』的王道是“友情、努力、胜利”，而电击文库轻小说的王道则是“恋爱、战斗、萌”，







对应了最大的读者群，这为『禁书目录』奠定了坚实的基础。可以说没有三木的指导，以其它形态出现的『禁书目录』也许仍会成功，但决不会取得今天的地位。

和马是“试着”写作，而电击文库也是“试着”出版。虽然和马和三木都想将『禁书目录』系列化，但那要由市场反应来决定。像『伊里野的天空 UFO 之夏』作者秋山瑞人的『南方之岛 梦境之中』、galgame 名作『air』『Clannad』制作者之一凉元悠一在 GA 文库出的『ナハトイェーガー ～菩提树荘の暗狩姫』，都是连第二集情节都想好了却因销量问题而只出一集便被腰斩。所以对于这本无名新人的非获奖作，电击文库的目标是不赔本，而和马和三木的目标则是卖出让编辑部考虑出续集的数量。结果大出所有人意料，『禁书目录』在 2004 年 4 月发售后，首版销售一空，再版畅销异常，这一喜

入的成绩让『禁书目录』顺利系列化，迈出创造历史的第一步。

内忧外患的竞争环境

首发销量不错并不代表成功，而是意味着将承受更多挑战。一般来说系列作品的前两集往往贩卖得最好，之后随着卷数的增多，读者渐渐熟悉作者写作风格，失去对作品的新鲜感，销量便会下滑。电击文库每年发售百余本小说，续作和新作有一定比例，成绩不好的续作会被减慢出版速度，为新作让路，而出版间隔变长又会导致作品被读者遗忘。一旦陷入这种恶性循环，作品就离终结不远了。

虽然开端很顺利，但『禁书目录』所处的竞争环境不容乐观。与之类型相同皆以世界观著称的战斗小说，公司内部有已露锋芒并在2005 年动画化后在亚洲卷起一股赤色风潮的『灼眼的夏娜』，公司外部则有轻小说三大社之一角川 snake 文库的『虫之歌』。其中『虫之歌』有东家为其宣传撑腰，而电击文库的重心全在傲娇夏娜上面，根本无暇顾及因文笔不成熟而受到批评的『禁书目录』。





在这种内忧外患的局面下，和马发挥了他笔下角色热血奋斗的精神，终日在家笔耕不辍，完善扩大『禁书目录』的世界，构思新奇的点子和搞笑的桥段。他终于在艰难的环境中得以生存并杀出血路，使每卷小说都争取到十万名读者，保证每年三四部的出版速度，经受住了市场和时间的双重考验。

在『夏娜』第一季热播完毕后，急欲寻找新作品维持公司销售额的电击文库这时才将目光投向一直没有重视的『禁书目录』，为其制订『禁书目录计划』、改编漫画放送广播剧。至此『禁书目录』才算取得了成功，不过对于此时总销量只有 100 万的它，『灼眼的夏娜』那已超过500 万的成绩仍是一座无法逾越的大山。

肩负重任的『超电磁炮』

仔细分析的话，『禁书目录』最开始不被电击文库重视是有原因的。和前辈作品『夏娜』相比，和马的处女作有着先天的不足，那就是——萌度不够。

电击文库有“战斗”和“萌”两大读者群，『夏娜』成功的关键在于红眼傲娇完成了战斗与萌的结合，且两者平衡，而『禁书目录』在这点上无法与之相比。不是说女主角茵蒂克丝和御坂美琴不可爱，而是相对于热血主角戏份太少了，作品战斗与萌的比例为 7：3 甚至 8：2。

无论是广播还是漫画，都只能提高作品知名度，无法再扩展读者基础数量。萌系读者喜欢可以轻松阅读的作品，而世界观越来越庞大、风格太过硬派的『禁书目录』显然已经无法吸引这部分读者了。所以在这种背景下为弥补本篇不足，以人气角色御坂美琴为主角的外传漫画『某科学的超电磁炮』诞生了。

『超电磁炮』虽然打着外传的名号，不过更倾向于全新的作品。真正的外传是像『虫之歌』的『bug』那样，即使以女生为主角，风格也不会改变，内容则是对本篇世界观和人物的补充。而『超电磁炮』则不然，不仅将本篇世界观砍掉一半，风格从战斗转为搞笑，剧情更是完整而独立，即使没看过本篇也不会对阅读造成影响。所以说『超电磁炮』的目标不是本篇

的Fans，而是那些没看过『禁书目录』的萌系读者。至于把本篇漫画交给 SQUARE・ENIX 旗下的杂志，电击文库亲自刊载外传更显出公司要将『超电磁炮』培养成可以独当一面大作的野心。

事实证明，这一计划十分有效，外传漫画不仅比本篇卖得快，更将小说销量带到每卷十六万本。责编三木因出色的业绩升为编辑部副主编，和马也从此成为电击文库的王牌，此时『禁书目录』终于具备了向原本可望不可及的『夏娜』挑战的资格了。



珠联璧合终创历史

广播和书籍的宣传程度有限，要想捧热『禁书目录』还是要靠动画。察觉『禁书目录』潜力的电击文库将其作为『夏娜』的接班作品来推广，动画化的计划早在 2007 年便已提出，不过为避免和『夏娜』第二季撞车，播放日期定在了夏娜热潮将会退去的2008年秋。由于『禁书目录』和『超电磁炮』结合起来才能发挥出最大的效果，所以一开始便预定制作本篇外传两部动画。

为重现『夏娜』的辉煌，制作工作由同一动画公司 J.C.STAFF 负责，对于电击文库寄予厚望的重头作品，J.C.STAFF 派出了以曾导演过热门作品『阿滋漫画大王』的监督锦织博为首的主力制作阵容。鉴于原作严谨而复杂的世界观和制作第二季的可能性，锦织博没有对故事作多大改动，以小说前六集内容为基础做出 24 集动画，通过电视将『禁书目录』介绍给全日本乃至全世界喜欢热血战斗的观众，顺利将小说销量提高到每卷 24 万。

不过这还只是第一步，次年同期播放的『超电磁炮』更是吸引到所有对战斗不感冒、只喜欢萌系美少女的青少年和大叔。在看到炮姐那英姿飒爽的演出后，这些原本不知『禁书目录』为何物的观众纷纷查询“外传”一词的来历，进而冲入书店将至今为止的 22 卷一次买齐，成为和马每次都会在后记中问候的“一齐买下系列全套的勇者”。这一行为直接体现在小说暴涨的销量上，在 09 年末『禁书目录』的总销量为 550 万，而在『超电磁炮』放映完毕后的五月，这一数字跳成了 770 万，一举超越『夏娜』成为电击文库新的招牌。趁着动画热潮方兴未艾之际电击文库立即将这一消息发布到全世界，力求延续这种势头。

历经六年，从开始的白手起家到现在的大红大紫，『禁书目录』创造了一个奇迹，而且它的纪录还在不断刷新，只要和马再写两年，『禁书目录』必定成为新千年第一部达到千万销量的轻小说，也许更能成为几十年内后无来者的小说和动画史上的里程碑……



『禁书目录』和『超电磁炮』的世界

无论有多好的广告宣传和营销策略，成功的决定因素还是作品的内容，在这里就为大家介绍一下『禁书目录』和『超电磁炮』的世界。

虽然因侧重点和风格不同，背景的发挥和延伸有所差别，不过既然是本篇与外传的关系，『禁书目录』和『超电磁炮』当然都是建立在同一世界观上的。在这里，有着以先进科技探寻人体潜能的奇迹之都——学园都市；有着用超自然力量唤醒世界之神秘的宗教集团——十字教，两者又滋生出盘根错节的组织与派系。

在目的与信仰的冲突中，诞生出无数为守护自己信念与愿望赌上生命浴血奋战的少男少女。正如官方的宣传口号：当科学与魔法交错之时，故事便拉开了序幕……

世界观：魔法与超能力

魔法和超能力本来水火不容，不过却被天才和马融入了同一个世界中，各有一套独特的理论和系统。

超能力是以量子力学著名实验“薛定谔的猫”为理论依据的：内容是一只猫被关在既有食物又有毒气的箱子中，内部开关全由原子衰变概率控制，因此打开箱子时这只猫是生是死还是半死不活，谁都无法预测。作品由此引申：常识现象发生的概率为 99%，异常现象为 1%。如果用“只属于自己的现实”的概念，无视常识概率只盯着异常现象，就能创造出无法

用常理解释的能力，即超能力。简单点儿说就是：通过药物、电击或催眠等科学技术开发大脑，得到超越人类的力量。

能力大小与大脑计算速度也就是智力水平有关，从低到高分为 0~5 六个等级：无能力、低能力、异能力、强能力、大能力和超能力。在概念上存在等级 6 的“绝对能力”，只不过还没有人达到。这里有一个容易混淆的概念，就是能够使用能力的人被称为“能力者”，而“超能力者”只是指等级为 5 的能力者。

此外，是否能够激发出超能力只与个人体质有关，不经过人工刺激自然觉醒的人被称为“原石”，世界上不超过五十人。能力等级越高人数越少，每个人的能力种类不同，一个人只能有一种能力，而且开发还受到年龄限制，通常是在五到二十岁，超过这个年龄而没有刺激出能力的人只能作为无能力的一般人。

以上是超能力的设定。魔法与之不同，是一种为了让没有才能的人与有才能的人抗衡而存在的技术，遵循着异世界的法则，只要按照正规的方法学习使用，即使是普通人也能引发异常现象。因此魔法是一门学问，比起个人自身素质，更讲究宗教流派的世代传承。由于涉及到信仰，一旦接受过超能力的开发，无论是否有超能力都不能再学习魔法，那些与生俱来会魔法的人则被称为“圣人”。

魔法虽然学习方便，不过在使用时必须严格遵守规则和程序，只要有一个环节出错就会失败。而且个人的体力往往不足以提供魔力，需要借助地脉或魔法阵。魔法的威力越大，花费的时间越长，甚至还有用上百年准备的超大魔法。

可以看出，在科学与魔法的世界中有五种人：圣人、原石、魔法师、能力者和一般人。一个人出生后先要看他是不是圣人，不是的话看他会不会觉醒成为原石，不会的话可以学习魔法。不学的话就能进行超能力开发，开发不出便只能沦落为一般人了……

背景：势力与组织

只有世界观是不够的，剧情还得靠矛盾冲突来推动，于是便有了为了各种目的而行动的势力和组织。

科学势力

科学势力基本上只有学园都市，这也是故事发生的主舞台。

学园都市由曾是世界上最强的魔法师亚雷斯塔在叛逃到日本后创建，位于东京都神奈川、埼玉和山梨三县之间，占总面积的三分之一，人口约 290 万（以第一卷八成学生 230 万推算，另有一说为 230 万）。市内分 23 个学区，各有各的职能和特征，外部由城墙包围，出入都要经过严格审查，借此与外界隔绝（不过貌似对魔法势力没效果，连上条都感叹说“一天到晚都有魔法师入侵”）。

都市内有大量学校和研究机构进行超能力开发，学生 230 万，其中无能力者 138 万，超能力者 7 人，剩下的等级为一到四。除了有能力开发的课程外，像作业、考试、补习、暑假等日常生活与普通学生无异。

学园都市的司法行政军事外交都由最高领导机构——学园都市统括理事会运行，有包括亚雷斯塔在内的十二名理事。



除了警备机器人外，学园都市的治安由从学生中选出的能力者负责维持，称为风纪委员。紧急情况时由次世代兵器武装的教师也会出动，称为警备员。

另外为防止机密泄露要员背叛，还有秘密行动的暗部组织。目前出场的有七个：group、school、item、member、block、猎犬部队和迎电部队，其中大部分在内乱中全灭。

魔法势力

比起科学势力，魔法势力呈现多极化。以基督教为原型，作品中最大的宗教为十字教，分为新教和旧教。其中旧教中有三大势力：罗马正教，英国清教和俄罗斯成教。

罗马正教是魔法世界中最大的势力，总部在意大利罗马，教会遍布 113 个国家，有 20 亿信徒。由于势力强大，目标是“世界的管理与运行”，将所有非本教人员视为“异教徒”，是为作品中最大的反派。不过由于不断被主角们打败，实力变弱，魔法世界的势力平衡也渐渐被打破。教内的武装组织包括由 3333 名修道士组成、号称世界最强火力的葛利果圣歌队；以及由武斗派修女组成的隐秘部队“雅妮丝部队”和禁断的“神之右席”。

英国清教总部在伦敦，在英国与皇室、骑士团三足鼎立，与学园都市关系亲密，势力随故事发展在不断扩大。武装组织“必要之恶教会”



在魔女狩猎、异端审问等对抗魔法师的领域十分活跃。

俄罗斯成教是三大势力中最弱的，站在罗马正教一侧。武装组织有装备一级灵装的精英部队“歼灭白书”，擅长心灵现象的解析和幽灵亡灵恶灵的讨伐。

天草式十字凄教是存在于日本的小型宗教团体，主角上条的主要帮手，在『法之书』事件后受到清教庇护。擅长把魔法规则融入日常行动，像行走步数、食物材料或衣服颜色等。

除了以上势力外还有许多小型的组织：黄金夜明、蔷薇十字、**オルレアン騎士団**、占星施术旅团、有翼者归来等魔法结社和与学园都市对立的 skill out 和科学结社。

故事内容

禁书目录

『禁书目录』的内容主要是战斗，日常描写皆是为战斗作铺垫，至今出版的 22 集中每集都会登场新的人物和组织，基本是以在日常生活中发生事件、出现敌人、然后再打倒的模式发展剧情，科学侧和魔法侧交替出现。由于故事未完而且没有一个像复仇之类的明确主线，所以下面只对重点内容作介绍。

故事发生在学园都市一个平静的暑假，身穿纯白修女服的 loli 茵蒂克丝忽然落在了无能力者上条当麻寝室的凉台上，声称自己正被魔法师追杀。由于失手损坏了对方的防御服装“移动教会”（并看到了对方的裸体），上条挺身负起责任，用存在于右手的神秘力量同火焰魔法师史堤尔和圣人神裂相斗。然而，所谓的“追杀”只是个骗局，缘于茵蒂克丝脑中记录了十万三千本魔道书，所属组织英国清教怕她造成危害，每年都会清除她的记忆，所以她把朋友误认为敌人。了解真相后，上条破坏了茵蒂克丝脖上的枷锁，成为了她的监护人。

另一方面，在学园都市中正进行着一项秘密的“绝对能力实验”：为了让最强超能力者一方通行进化到等级六，要让他杀死两万个同为等级五的御坂美琴的复制体（御坂妹妹）。本来是为帮助治疗肌肉萎缩症才交出 DNA 情报的美琴为此痛不欲生，想以死打乱实验计划。不过被偶然看到御坂妹妹尸体的上条阻止，代替她前去挑战一方通行。他在濒死边缘用最弱之拳打倒对方，使实验被认为出错而终结。

上条的麻烦还不止这些，因为找到魔道书『法之书』的解读方法，罗马正教的修女奥索拉被天草式劫持，上条出手相助打败了天草式的头目。可随后上条得知原来天草式是在保护奥索拉，真正想杀奥索拉的是害怕『法之书』构成威胁的罗马正教。发觉被利用后，上条联合天草式一齐击溃了雅妮丝部队，点燃了与罗马正教冲突的导火索。

罗马正教出动“神之右席”的前方之风和后方之水前去学园都市，企图杀死上条夺去他的右手。其中前方之风入侵后重创风纪委员和警备队，还用天罚之术破坏了城市九成机能；后方之水则将上条打成重伤，击败了天草式和圣人神裂。尽管前方之风和后方之水在上条等人拼死反抗下功亏一篑，然而最强的敌人、连罗马教皇都控制不了的右方之火随后到来。为了分析上条的右手，他需要茵蒂克丝脑中魔道书的知识，于是便将上条和茵蒂克丝卷进了英国的政变。虽然茵蒂克丝因为有保护装置未能让右方之水得逞，但她自身却失去了意识。

随后右方之火策划俄罗斯向学园都市宣战，第三次世界大战爆发。为了替茵蒂克丝讨回公道，上条前往俄罗斯，可是即使联合了从神之右席脱离的前方之风等数位魔法师，也依然被右方之火轻松打败，就在这样的困境中，最后的战斗已经来临……

超电磁炮

没有那么多势力和组织，『超电磁炮』的故事非常简单，仅是围绕四位女学生展开。剧情轻松搞笑，战斗只是日常生活的调剂品，无非是初春和佐天引出事件，白井展开调查，出现强大敌人后再由美琴解决。漫画和动画有一部分相同，也是最精彩的地方：

学园都市突然间犯罪事件频发，原本低等级甚至无能力的犯人可使出强大的超能力，而在被捕后又都莫名陷入昏迷。这令身为风纪委员的白井黑子和初春饰利头痛不已，而她们的朋友佐天泪子却似乎知道其中原因。

原来御坂美琴、白井黑子、初春饰利和佐天泪子都是整天在一起的好朋友，御坂是超电

力者，白井和初春是风纪委员，唯独泪子没有任何能力，即使性格开朗的她也常会为此苦恼——并非缘于自卑或不甘，只因脖上戴的小小护身符。她忘不了小时候以为自己会成为能力者时的雀跃、和母亲将护身符交给她时那既期待又担心的音容。她只想回家时能让亲人们露出笑容，仅此而已。

所以在知道使能力增涨的原因“幻想御手”是一首曲子时，她鼓起勇气和几位同学一起听了，可还没等享受获得能力的喜悦，同学就先后倒下。无助中泪子向初春哭诉了一切，在得到“没关系，你放心睡吧，我一定会将你叫醒的！”的承诺后，带着泪水进入了长眠。

急于帮助泪子，初春误闯虎穴被事件的主谋三木春生绑架。原来三木多年前曾被骗参加人体实验，使自己的学生昏睡不醒，她想要借助“幻想御手”连接昏迷者，产生出强大计算能力找到唤醒学生的办法。

在搏斗中三木的能力失控形成了集合无数人强大怨念、无论怎么打都会再生的怪物“幻想猛兽”。察觉到无能力者的哀伤，赌上两代人的生命与思念，御坂美琴发挥出全学园排名第三的实力，笑着说出“再努力一次吧！”用必杀技“超电磁炮”结束了一切。



主角评价及战斗系统分析

笔者在『重小说』第八期介绍和马时曾就内容将作品的成功归结为三点：作者的想象力、角色的魅力和故事的感染力。第一点除了世界观外还体现在战斗系统上，另两点则体现在人物设定上。



Index
(Index-Librorum-Prohibitorum)
茵蒂克丝
CV：井口裕香 关键词：萌

『禁书目录』女主角，银发碧眼的 loli，正式名字为“Index-Librorum-Prohibitorum”（禁书目录，原意是指被天主教会认为对信仰或道德有危险的书籍目录），所属英国清教“必要恶教会”。她拥有完全记忆能力，大脑中记录着能够颠覆世界的十万三千本魔道书。

虽然茵蒂克丝自身没有魔力，不过可以通过咏唱破坏敌人的魔法施放。出于安全考虑，每年她记忆都会被清教消除一次，因此没有朋友，容易寂寞，一个人在家呆不住，晚上常常钻入上条被窝。

与被当作记录魔道书机器的杯具身世相反，茵蒂克丝在作品中是吉祥物般的存在。小小的身体有着异常的食欲，出场就会有吃的镜头，即使没有的话，上条身上也一定会印着又尖又深的齿痕。她最喜欢的食物是上条脑袋，只要看到上条与别的女生要好就会跳到他头上狂咬，而且威力随着熟练度与日俱增，目前已经可以无视头盖骨最硬法则、进行伴有碎裂音的咀嚼式进餐。她的天真平衡了『禁书目录』略为沉重的主体，为作品带入清新。



KAMIJO TOUMA
上条当麻
CV：阿部敦 关键词：热血

『禁书目录』男主角，『超电磁炮』路人甲。学园都市高一学生，刺猬头，成绩很差，有着泡杯面会打翻、找钱包会踩碎提款卡、谋害别人做出的有毒食物最后会进入自己肚子的超绝不幸体质，也因此如某被诅咒的侦探一样经常被卷入事件当中身负重伤。

虽然回复速度惊人，不过学校的出席次数却无法弥补，留级危机中。他在超能力测定中被评为无能力者，但是右手的“幻想杀手”却可以消除任何魔法和超能力，是作品中的 bug。不过他更厉害的武器是嘴，有着参加大选绝对会以全票成为总统的口才，可以将敌人说服成同伴，女生收服为后宫，由此形成的“上条势力”已让其他组织感到威胁。

上条是『禁书目录』的灵魂，只比不良高一点儿的战斗力让他的热血洒遍了世界各地。无论多么强大的敌人，即使找出一百个可以不参战的理由，他也一往无前——面对圣人神裂的七天七刀，他没有丝毫退让；面对学园都市排名第一的一方通行，他强撑残破身体。即使明知让每一个人都露出开心笑容只是一个奢侈的愿望，为了营救素昧平生的奥索拉，他会毫不犹豫让战友用剑把自己和敌人一起刺穿；为了阻拦决意赴死的美琴，他会张开双臂用没有能力的身体迎接十亿伏特的电击之枪……

就是这样地付出，他也从不要求一丝回报。在被美琴质问救人后为何悄然离去时，他会说“都是救人，谁救又有何妨”；在被敌人要求承诺时，他会理所应当地说“我会守护御坂和她的世界”。这也便造就了他最大的温柔：“当一次坏人不代表永远是坏人”。他会用宽大的包容对待痛扁自己的雅妮丝：“你上当了！我是装作不认识你的！”更会对因认不出自己而悲伤的茵蒂克丝捧腹大笑来隐瞒失忆的事实……

这样的主人公无疑会让读者体会到纯粹的热血和感动，这便是『禁书目录』大受欢迎的原因。

SHIRAI KUROKO
白井黑子
cv：新井里美 关键词：大叔

常盘台中一生，等级四的大能力者，风纪委员，有着“让犯人再起不能的腹黑空间移动者”称号，『超电磁炮』中出场次数超过美琴的准女主角，作用是将非日常和美琴联系起来。

白井黑子是『超电磁炮』搞笑精神的代表，表情语调千变万化，言行举止令人捧腹，拥有一激动就用头猛击桌子地面等硬物的本领，其威力之大连附近湘北高中的红头不良也自叹不如，受到温泉开发商的高度评价。本来在『禁书目录』中白井对美琴的爱慕还可以称为百合，但到了『超电磁炮』里就完全上升到单方面性骚扰的地步了。学校澡堂寝室作案不分地点，偷窥盗摄夜袭乃家常便饭，那眼神、那笑容、那口水，有如大叔附体，喊着“姐姐大人”做梦时的剧烈活动令身心健全的男性都为之汗颜，造成的服务镜头之多也让电视机前流鼻血的观众振臂高呼“你不是一个人在战斗！”。在某种意义上，她才是『超电磁炮』的主角。



MISAKA MIKOTO
御坂美琴
cv：佐藤利奈 关键词：恋

『超电磁炮』主人公、『禁书目录』女二号，贵族女校中二学生，喜欢小动物和以蛙太为主题的饰品，总会去喂聚集在宿舍后面的野猫，即使会因身体带电的缘故被跑得一只不剩。超能力排在学园都市第三位，电击使，必杀技是使用硬币弹射的超电磁炮（电磁炮原是一种使用电磁力发射弹丸的武器）。性格单纯，一生气就会放电，随之便会因造成附近电器损坏、电力瘫痪而不得不逃跑。最搞笑的一次是戴着蛙太面具入侵废弃研究所，结果一激动放电让本以失灵的保安系统起了反应。

相比体型 loli 的茵蒂克丝，美琴比较符合多数人对于女主角的审美形象，裙子下的安全短裤更是达成了无数见惯下着的宅男 flag。美琴与上条的相遇是因一次既不浪漫也不成功的英雄救美，从此两人成为见面非打即吵的冤家。由于不想连累别人，在“绝对能力实验”中几乎崩溃的她没有向那位能轻易化解她任何攻击的 bug 少年求助，不过最终还是被上条救了，从那时起她便将少年拼死奋斗的身影映入心底。

出于少女的羞涩，美琴没有承认悄然萌生的情愫，可在她得知少年早已失忆，看着上条拖着残破身躯义无反顾奔赴死地、可能不会再回来时，她终于直面了这份感情，为保护上条走入战场。也许这份感情得不到回报，也许见面后仍然只是吵架，不过她也会无怨无悔地将这条路走下去，就像少年曾经救下少女那样。

美琴在『禁书目录』中代表恋情，这也使她在读者人气投票中获得第一。

战斗系统

以战斗为卖点的作品，最关键的是战斗场面描写是否有可看性，这就要求招式能力的多样和对战过程的激烈。前者要看能力设定是否合理、会不会影响平衡性；后者要看局势变化是否出人意料。『禁书目录』在这点上就做得非常好，无论是魔法还是超能力都有应用的条件、限制、优点和弱点：上条的 bug 右手虽然能消除异常现象，却无法抵挡因其产生的破坏冲击（如碎石）；一方通行看似无敌的反射能力也会因接触瞬间的外力方向改变而伤及自身，后来更有了时间限制。这样交战双方在战斗时就要利用地形等条件、摸索对方攻击规律以自之长攻彼之短，运用大脑进行技术性击倒，避免了 RPG 式的单调练级发展。

作品中出现的超能力普遍都是按性质分类：念动系、火焰系、电子制御系、大气系、移动系、肉体系、视觉系、精神系、AIM 系、特殊系和原石。这种分类方法虽然简明，却没有表现出战斗特点，所以笔者按攻击方式将其归为两大类，身体类和意识类。

身体类指超能力的发动需要通过“接触”来实现，或者打击敌人，或者触摸物体和物质，如上条的右手、一方通行的反射。像“念动炮弹”“吸血鬼杀手”“未元物质”等一些特殊的能力也可归为此类。由于使用条件苛刻，威力通常比较大。

意识类指不需要用身体、只靠意识就可发出攻击的能力，比如发电发火这类远距离攻击，由于实现方式简单，威力较弱。当然此类能力也可进行接触，如美琴的超电磁炮就借助硬币提高攻击力。

比起每人只有一种的超能力，魔法师的攻击手段更加多样，一般有三种：

普通魔法

比如操纵火焰与水流，这类与超能力类似，不过在发动方式和生成形式上有区别，例如使用魔法阵来构成“魔女狩猎之王”。

各种兵器

借助本身便带有魔力的“灵装”，这是魔法师最常用的攻击手段。

规则概念

这类攻击方式没有实体，只是一种规律，与著名漫画『JOJO 的奇妙冒险』中的替身类似，比如前方之风能夺走有敌意者意识的天罚术式。





相关作品

官方作品

【小说】自2004年4月发售。『禁书目录』共20卷本篇，2卷对本篇内容补充的番外，八篇短篇刊登在电击文库发行的杂志上，两篇随动画DVD附赠。另外还有关于本篇一至十三卷的设定资料集『とある魔術の禁書目録ノ全テ』，插画为灰村**キヨタカ**。而『超电磁炮』只有两篇小说，分别是随电击大王漫画附赠的短篇『**とある科学の超電磁砲SS**』和『禁书目录』DVD附赠的『**とある科学の超電磁砲**』。

【漫画】『禁书目录』漫画于2007年5月在『月刊少年**ガンガン**』上连载，作画为近木野中哉（新人），至今已出五卷单行本，总销量突破100万；『超电磁炮』漫画于2007年4月在S·E旗下杂志『**月刊コミック電撃大王**』上连载，作画为冬川基（新人），目前已出的4卷单行本共卖出190万。

【DRAMA】『禁书目录计划』中的一环，07年6月在『**ラジオ**电击大赏』广播频道播出，共四回，每回五分钟，是和马原创的魔法侧故事，之后加上一回美琴的故事后发售了广播剧CD。

【网络广播】在两部动画播放时分别在官网和网络广播站HiBiKi Radio Station上放送过有关作品杂谈和互动网络广播。『**とある“ラジオ”の**禁书目录』由茵蒂克丝和御坂美琴的声优井口裕香与佐藤利奈主持，『**とある“ラジオ”の超電磁砲**』初春饰利和佐天泪子的声优丰崎爱生与伊藤かな恵主持，皆为32回。虽然现在官网上已经不全了，不过可以在nico上找到。

【动画】『禁书目录』动画于08年10月首播，共24集，故事讲述到小说第六卷，略有修改，相关DVD有八张，每张三集；『超电磁炮』动画于09年同期播放，24集，前半以漫画为基础，后半由和马监修原创，相关DVD也为八张，自2010年1月起每月发售一张，目前出到五张第十五集。另外，根据『月刊少年**ガンガン**』7月号上的最新消息，『禁书目录』第二季动画制作决定，预计24集，于今年秋季开播。

【CD】『禁书目录』有『PSI-missing』、『Rimless ～**フチナシノセカイ**～』、



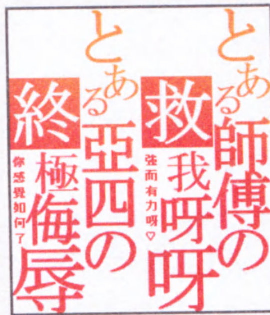
『masterpiece』和『誓い言 ～**スコシだけもう一度**～』四首主题歌CD，『ELECTROMASTER』和『Dedicatus545』两张OST，四张角色歌曲CD；『超电磁炮』有『only my railgun』、『Dear My Friend **ーまだ見ぬ未来へー**』、『LEVEL5-Judgelight-』和『Real Force』四首主题歌CD，『SPARK!!』和『MOMENT』两张OST，两张角色歌曲CD。

【游戏】除了网络游戏『真女神转生OL』和『Lunatia』上有美琴登场外，『禁书目录』的PSP游戏将在今年冬天发售，类型为3D对战格斗。



同人作品

恶搞LOGO



作品的日文标题『**とある魔術の禁書目録**』和『**とある科学の超電磁砲**』的句式结构相同，“魔法”和“科学”是世界的两种属性，“禁书目录”和“超电磁炮”是两位女主角，对仗工整，而且动画logo也采用相同的字样格式，因此成为fans模仿的对象。一时间从论坛ID帖子标题到PS头像同人名称，出现了大量“某OO的XXXX”，日本的某君更专门制作了输入文字自动生成logo的软件。

同人音乐

『超电磁炮』如此火爆其动画OP功不可没，南条爱乃清澈的嗓音和曲子明快的节奏一下子便捕获了观众的心。OP1『only my railgun』在ORICON上排到前三，OP2『LEVEL5-judgelight-』以首发两万张的成绩名留动画史，引起了演奏翻唱制作恶搞的热潮，日本最著名的视频网站nico上每天都有四五首新曲上传，下面介绍一些出色的作品。

翻唱：男生中“终太”与“钢兵”的激情演唱赢得了大量赞扬；女生方面，北京女孩“水缘无忆”已几乎可以媲美原声的嗓音获得了日本fans的肯定和好评。

演奏：除了小提琴钢琴等传统乐器外，还有用笔尺杯子等日用品的合奏，有甚者还使用了马达。三台电源连接八个圆筒，每个圆筒中有上下两个马达，下马达压缩空气送风，上马达控制转轮开闭，使风流过时发出声音，再用回转数控制音调。

拼凑歌词：对动画人物台词剪切，用一个个字或词拼凑成歌曲的形式发音，形成古怪的演唱。最热门的是『超电磁炮』自身人物，其

他还有『七龙珠』『游戏王』和『北斗神拳』。

模仿动作：用其他游戏中的人物模仿OP演出，像『偶像大师』中的美少女，『战地风云1942』中的彪形大汉，后者还用语音拼出了歌曲。此外2D的马里奥大叔也跑入了学园都市，最经典的一幕是：原作中铁装和黄泉川在学校走廊悠然与学生擦肩而过后立即化身警备员狂奔，这里则用乌龟和黑壳路过库巴后变成圆球狂滚。

制作：把OP分为一千多flame，将图片转换成字符存成docm和xlsm文档，再用宏进行快速换页，可以用word和excel软件将动画播放出来。

同人MAD

各种类型的mad，有以其他视频作材料的加工，如把『超电磁炮』的人物配上日本芬达广告，把德国砸硬盘男和白井的撞头作类比；也有对动画的剪辑再演绎，如把美琴傲娇镜头与上条对话连在一起形成痴话喧哗效果的『ビリデレ先進国 御坂』；把白井黑子变态镜头收集起来的『黒子のヘンタイ行動集』。其中最热门的视频是符合原作精神、将上条热血感动场面配上『only my railgun』歌曲进行华丽演出的『only my imagine breaker』。下面介绍几个以原创故事为主的：

『もしもブロリーがジャッジメントだったら』（如果布罗利是风纪委员的话）：

此mad重点在创意，把龙珠剧场版『燃烧吧！热战！』和『超电磁炮』的场景配在一起，编成超级赛亚人布罗利当上风纪委员维持城市治安、却总是犯错的故事，后半段还有他与来地球偷看初春内裤的帕拉伽斯、孙悟空和贝吉塔父子的战斗。

『御坂美琴の失恋』（御坂美琴的失恋）：

此视频虽以漫画为基础，不过配上音乐特效后表现得比动画还出色：在『超电磁炮』四人组看了一部生病的哥哥与妹妹分手、祝福她得到幸福的禁断电影后，美琴因为失言说有过失恋经历，不得不找上条圆谎，让他甩自己一次。虽然满脸不理解，不过演技派上条还是逼真地说出了“和你在一起太累了，我们分手吧”和“我还有其他女人，和你只是玩”，反倒使入戏太深的美琴先落泪后放电。为了更像演戏、假一点儿，两人念起了那部电影的台词，美琴一句“我有了你的孩子”将偶然经过的四人组另三人一击必杀，而在分手时上条却突然极度认真地否定了台词，用“既然相爱就要一起克服困难”进入说教模式，然后热情演讲：“演戏什么的都无所谓了，我不会和你分开的！你是否与我有相同的心情、回答我御坂！”，在恰巧照亮的庆典灯光中华丽地告白。被感动的路人纷纷送出祝福，而两人也害羞地相视而笑。“以、以后请多多关照……”结果美琴对着食指低头小声说出的话却被上条“哈哈！只是演戏啦！”的笑声掩盖，随后杯具的美琴放出的不是电磁炮，是寂寞——据说再失恋18回后美琴就能黑化成绝对能力者。

『3年目の浮気』（第三年的见异思迁）：

这个是最恶的恶搞，“3年目の浮気”是日本一首轻快的男女对唱歌曲，情侣因第三者的事情打情骂俏，男人轻佻地道歉，女人故作不原谅。Mad使用的是『禁书目录』第三和第五



集片段，注视着嬉笑打闹的上条与茵蒂克丝，史堤尔（原作中喜欢茵蒂克丝）和神裂在屋外楼顶对唱，史堤尔叼着烟头和神裂外冷内热的样子与曲风十分贴切。后半部两人进入了上条家，挤着多角关系的四个人，小小房间成了修罗场。在沉重的气氛中史堤尔意味深长地看了一眼陷入昏迷的茵蒂克丝，然后对着墙壁又开始放声歌唱。待他自我陶醉一番后神裂刚要接上，却被一直低调的上条（！？）抢了去，含羞地以女声和史堤尔深情对唱，两人眉来眼去的神态令观者恶寒，一旁的神裂更是僵直无语，接着伴随一声低吼和骇人的撕裂声，视频嘎然而止。

其他

美琴的木雕、手工电磁炮、指尖硬币弹射器……只要有爱，fans 无所不能。

とある科学の超電磁砲

レールガン

结语

从出道伊始被夏娜火焰完全掩盖，到如今称霸动漫小说三栖领域，稳扎稳打步步上升的『禁书目录』和『超电磁炮』成了优秀品质与营销策略完美结合的成功经典。如今两部作品依然在以小说和漫画的形式继续，今年秋番的第二季动画更是会将热血 × 搞笑的风潮延续很久，不知她最终会取得何等令人瞠目的成绩，就让我们在魔法与科学的世界中一同见证 ACG 历史中奇迹时刻的到来吧！▲

近期11区同人游戏新闻一览

■文 / 水雨月☆冰璃（中国同人游戏开发团体 – 蓝天使制作组的创建者和总制作人）

DOUJINGAME NEWS



ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play！

本期收录：

- PBP 高人气同人作品『ゴスデリ』正式宣布商业化！
- 飛翔システム新作『EBA』正式发表！
- 2D 对战格斗游戏『E's laf』0.3 最新版本公布！

往期收录：

- 9th–night 的『ES』宣布终止开发？
- 『とあるぱんつの超電磁砲』頒布延期。

因为新闻特性和作品未发布所以无法收录资源的新闻：

- 2.5D 纵版 STG『ALLTYNEX Second』今年夏季完成预定。
- 「同人ゲーム制作支援 net」网站正式公开！

AUTHOR'S WORDS

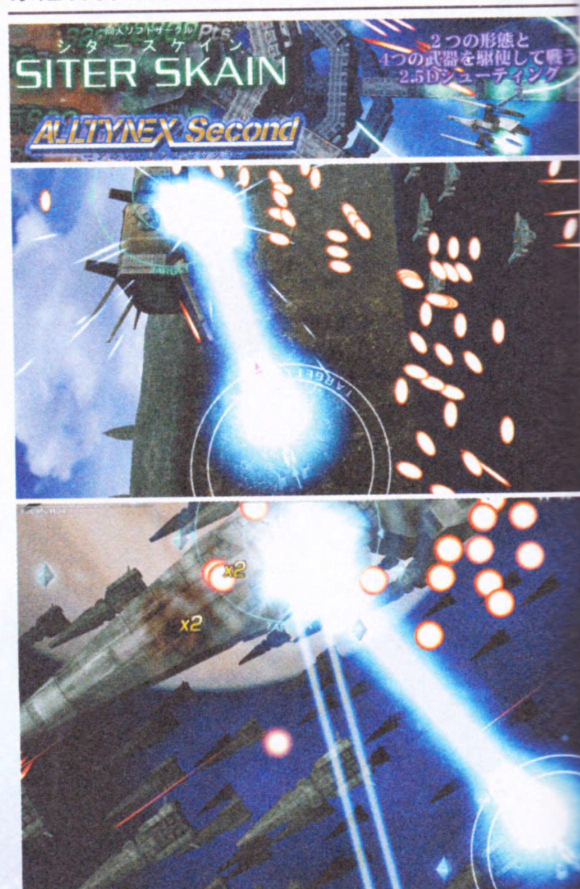
由于近年来 11 区同人游戏创作的快速发展，现在天朝关注 11 区同人游戏的读者也越来越多，考虑『二次元狂热』是一本关注同人发展 的杂志，而以往的同人游戏制作组介绍并不能够覆盖到一些最新的同人资讯，所以开设同人情报栏目，当然同人游戏制作组介绍以后也会继续进行，因为这是第一次尝试，所以大家是否喜欢都请积极地反馈哦……

PBP 高人气同人作品『ゴスデリ』正式宣布商业化！



由同人团体 PBP 开发的 ADV 作品『ゴスデリ』于今年 3 月 20 日正式宣布商业化，这也标志着 LOSE 这个专攻 DIGITAL NOVEL 的品牌正式成立。『ゴスデリ』原本是由 PBP 开发中的同人作品，作品的制作周期已经超过三年，当初游戏的体验版就已经获得了大量的人气。本游戏为电子小说，制作引擎是国内同人制作者非常熟悉的吉里吉里 2，作者用自己强大的编程能力和大量的人物及特效图片，用即时的程序运算和实现了如同全程动画版的华丽画面演出效果。

本次商业化的同时，制作方也显示出了十足的诚意，无论是超过 300 张独立 CG 的绘画数量，还是商业化后最新的体验版所呈现出的更加华丽的动画演出，都预示着这不会是一个平凡的作品。而且本作画面分辨率将达到 1024×576，并且可以自由调整分辨率的大小。实力派 CV（「皇帝」（貴路）、「鈴田美夜子」（ロー））的参加让本作拥有华丽的全程语音，主题歌作曲为 Team–OZ，主唱者是 nao，插入歌由 OZ 和 TINKERBELL SOUND LABEL 分别进行创作；BGM 由 TINKERBELL SOUND LABEL 参加制作；插入歌的制作者是**神凪琉榎**，BGM 的负责者是 Una。音乐风格将实现『**蒼の煉獄** –Sapphire of Rusalka cathedral–』的华丽风格，本期光盘中收录了 TINKERBELL SOUND LABEL 的制作人 Verdammt 为游戏创作的 OP 动画，今年夏天 7 月 23 号，『ゴスデリ』即将发售，这个堪称吉里吉里 2 游戏史上画质最高演出最华丽的作品，会不会成为下一个同人奇迹，让我们一起来拭目以待。



2.5D 纵版 STG『ALLTYNEX Second』今年夏季完成预定。

本作由同人游戏制作组 SITER SKAIN 开发制作，类型为 2.5D 纵版滚动 STG，玩家要使用到的键位包括 8 方向组合按键 + 额外 2 个键位（这两个键位将完成使用 4 种武器进行作战的功能），可以操纵两架机体使用 4 种不同的武器和敌人作战。

虽然画面是以全 3D 的形式呈现，但是游戏的操作完全是按照 2D STG 的标准进行设计，所以那些熟悉了 2D STG 操作的玩家会很容易习惯。本作最初预定 2008 年冬季完成，但是后来却一直延期，这大概也是因为游戏作者边制作边摸索的缘故，他的目的也是通过开发本作掌握 3D 相关的基础知识以及物体建模技术等方面的能力。目前本作预定今年夏天完成。



『とあるぱんつの超電磁砲』即将颁布

Werk 以『とある科学の超電磁砲』为题材创作的同人动作 STG，前段时间曾经宣布延期，官方称如果 6 月份游戏能够顺利完成的话，就开始委托各同人店铺进行贩卖。4 月 21 号的时候曾经公开过新的游戏画面，并且在前段时间刚刚结束的 COMIC1 上，Werk 未能颁布完成版，而是公布了以**初春飾利**作为封面的体验版第二版，还公开了体验版 2 的新标题画面截图。本游戏完成版的初次颁布预定会在今年 6 月 20 日举办的「**とら祭り**」上，之后会参加 6 月 27 日的「**サンクリ**」。而夏季 C78 的第三天（8 月 15 日）Werk 也会参加。所以那些期待着完整版的国内玩家们，从现在开始就要留意一下本作了哦。





2D 对战格斗游戏『E's laf』0.3 最新版本公布!

『E's laf』是アケノマツリ ~原点回帰~(AKENO MATHURI)制作的完全免费的同人游戏软件，2008 年 3 月 21 日初次对外公开，之后就一直在进行着不断的更新，每一个新版都可以在制作组的网站上免费下载。除了本作之外，制作组还在同期制作一个叫做『Closs of The Warld -三度目の世界~』的 RPG 游戏，目前一切信息都还没公开，不过可以确定的是这个游戏也依然免费。『E's laf』尽管是免费发布的作品，但是制作还是很精良的，有着值得钻研的系统和华丽的画面。本期 2DM 的光盘上也收录了本作的最新版。



飛翔システム新作『EBA』正式发表!

3D 幻想剑 VS 枪 VS 魔术动作对战类游戏『ELEMENTAL BATTLE ACADEMY』已经于 2010 年 04 月 29 日的 COMIC1 上正式发表，制作组**飛翔システム**因为『MBA』(魔法少女武斗祭)这个作品已经被 11 区及国内的玩家所熟悉。本次制作组请来了著名的 POP(代表作:「**もえたん**」)担当游戏的人物设计，并不惜血本地动用了**田中理恵**、**釘宮理恵**、**能登麻美子**、**松岡由貴**、**日笠陽子**和**豊崎愛生**这些超大牌声优来为游戏增加了全程语音。除了和『MBA』相接近的自由对战系统之外，新作还新增加了'更衣室'这个新要素。玩家可以给每个人物随意的更换服装。不过服装需要购买才能获得，初期玩家能够更换的服装很少，随着游戏完成度的提升，玩家也会有足够的资金去购买各种服装。

作为**飛翔システム**的第二作，游戏从各方面来讲都有了不小的进步，而千呼万唤的正式版素质也不错。不过缺点相信玩过的玩家也都应该体会到了——游戏的操作上手度和手感。第二作操作感和上手度明显比不上第一作『MBA』，而且差距不小(攻击判定方面也似乎存在着不小的问题)。我说**飛翔システム**你们在其他方面都越做越好，为什么惟独手感这方面会越来越退步了呢?在注重游戏表面素质的同时也应该注意提升游戏的操作感和爽快感啊，现在的游戏操作可是足以让不少的玩家抓狂的。还有就是这次联网模式有了很大的变化，游戏根本不提供 IP 直连的方式，不同电脑之间必须通过官网(FLY NETWORK SYSTEM)进行对战，官网的平台看似没有 IP 限制，实际上对于大多数国内玩家来说，『EBA』现阶段也只能当成单机游戏来玩了，因为就算能成功联网对战也会非常卡。





『同人ゲーム制作支援 net』网站正式公开!

WEB http://doujingame-shien.net/

这是由 Project Lips 策划制作的同人游戏制作支援类型的网站，上面的内容主要包括制作同人游戏需要用到的各种背景、CG、音乐等各方面的素材，也包含了很全面游戏制作的专业参考资料(书籍)，还有制作引擎(目前主要是面向 ADV 制作)的讲座等等。而且这个网站上不仅提供各种免费的素材，也有各种只有通过付费才能够在作品中使用的收费素材，更提供了招人和招聘游戏制作职位的交流空间，这对于 11 区的同人游戏创作来说是个相当不错的制作援助站点。当然，国内的同人游戏制作者有兴趣也可以去看看哦，里面的很多资料都很有参考价值(前提是你看得懂日文)。

Es Trial Beta

開発中止 (Res:5)
名前:名無しさん 投稿日:2010/04/26(月) 22:17:32
でいいだろw本人作る気ないみたいだし
去年は申し込みだけして来なかったし、やる気ないんだろ

名前:名無しさん 投稿日:2010/05/06(木) 05:23:06
ご苦労様

名前:名無しさん 投稿日:2010/05/19(水) 10:08:15
それでも定期的にホムペみちゃうんだろ?

名前:名無しさん 投稿日:2010/05/20(木) 01:05:05
そりゃいつ活動再開するか楽しみだしな

名前:名無しさん 投稿日:2010/05/20(木) 15:17:41
エスわいいゲームです　ありがとうございます　作者さんご苦労様

書き込む 名前: E-mail(省略可):

全部読む 最新50 1-100 メール受信 掲示板トップ リロード

CROSS LINE OF THE TIME & DESTINY

时空与命运的交叉线

——『3days』和『11eyes』的翠玉碑传说

■文/浅色回忆(KIDS FANS CHANNEL 撰稿组

控制时间的秒针开始咔咔转动
窥破命运的瞳仁闪耀金色光芒
纵使周身已然千疮百孔
也唯有在赌桌押上仅剩的生命
换取万分之一的可能
让三生三世的仇怨化为飞灰
让千年历经的悲愿至此终结
碎裂的怀表,纯白的羽翼
终将消散在湛蓝的天空
只剩下对幸福的
闪耀着的小小祈愿





ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play!

时间之河的彼方——3days

CHARACTER PROFILE

3days 被鲜血浸润的少年少女



? 高梨 亮 Takanashi Ryo

故事的主人公，绫篠学园二年生，因为父母双亡而寄居在表姐家。在游戏的开始被卷入一系列离奇残忍的事件中，但其实解开所有谜题的钥匙就是主人公自己。



藤见 环 Fujimi Tamaki

主人公的青梅竹马，拥有可爱的萝莉面孔和完全不符年龄的魔鬼身材。每天早晨都会等在亮的楼下，打电话叫亮一起上学。她心地善良，多少有些天然呆属性。家族代代传承着拥有治愈能力的"绿之力"，力量的来源是她子宫中的"翠玉碑的碎片"。



柊 美柚 Hiiragi Miyu

绫篠学园中的超人气美少女，沉默寡言，散发出高贵凌厉的气质。她在故事的开始就惨遭杀害，其真实身份是魔法师西蒙制造的人造人，和草壁辽一有着非同一般的纠葛，因而对主角也有着惊人的执着。她对于打败瓦尔达没有什么兴趣，只是想和辽一一起远走高飞，和瓦尔达作战也仅因为那是辽一的愿望。



吾妻 梨花 Azuma Rika

有着严重的自残倾向，抱着会改变表情的诡异布娃娃的女生。她是游戏开始时瓦尔达的宿主，在被瓦尔达寄生的十几年中不断和心魔做着斗争，精神已经濒临崩溃。



吾妻 瑠花 Azuma Ruka

梨花的妹妹，精力过剩的小萝莉，经常独自一人在公园里玩耍，等待着离家出走的姐姐，她是解开梨花心结的关键之一。



千神 奈奈子 Chikami Nanako

美柚的同班同学，和亮一样，致力于对美柚被害真相的调查，曾和主角约定事情结束后一起去德国。奈奈子在Lass的作品中都有出场，属于类似吉祥物一般的存在，在『11eyes』里成为了咖啡店老板的妻子。（咖啡店老板的名字和Lass第三作『FESTA!!』里主角的名字相同，在『FESTA！！』里奈奈子也的确是可以推倒的女主角之一）



广原 月子 Hirohara Tsukiko

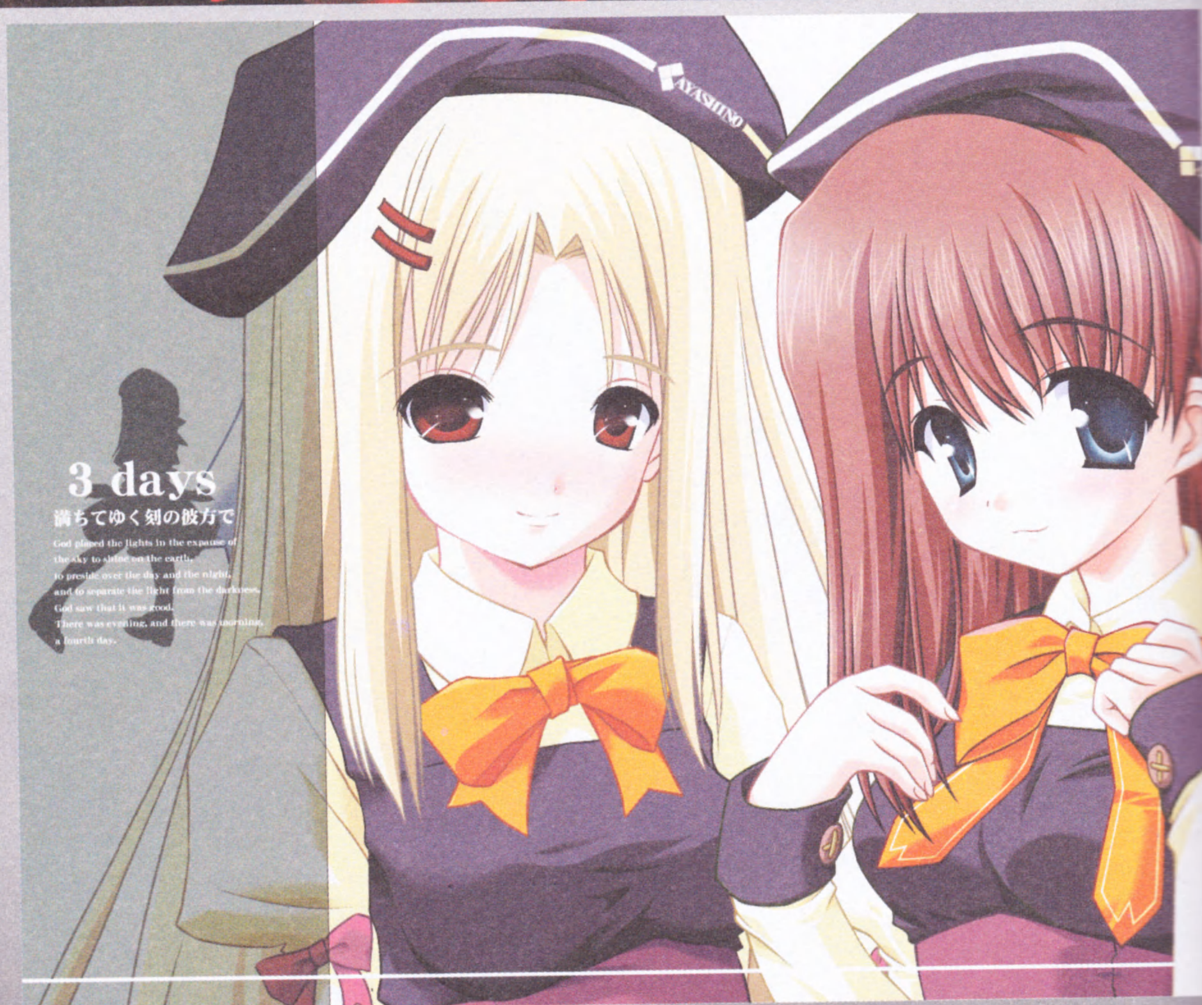
广原一族的第三代，绫篠学园的问题少女，身兼多个社团的负责人，杂学知识丰富，但只要一打开话题就旁若无人，思维极其跳跃，在一个话题中可以多次跑题而不自知。在游戏的初期给了主角不少建议——虽然有用的并不多。

3days 三日的无限轮回

时值秋季，绫篠市的街道被枫叶染成一片酽红。和以往无数个平凡的日子一样，高梨亮和他青梅竹马的女孩藤见环走在上学的路上。在外人看来，他们是一对如胶似漆的情侣，但对于亮来说，虽然环总是在有意无意地向自己示好，可少年时父母因交通事故去世的阴影一直笼罩在心头，所以即使自己的确对环有好感，两人关系也只是保持在恋人未满的状态，没有更进一步。

踏进上学必经的公园，原本安谧的园中小路今天却充满了异常的气氛。没走几步，警察拉起的黄色警戒线阻拦在两人身前，正当亮带着疑惑想一探究竟时，看守的警官不由分说地把两人赶了出去。直到两人到了学校，才从广播中得知了昨晚的惨剧——绫篠学园三年级学生，校花柊美柚学姐昨晚在公园里遭遇了不幸。学生之间的传闻更是毛骨悚然——十五年前的杀人魔重现，柊美柚是被残忍分尸的，子宫也被犯人取走。

听到这些消息的亮不由得义愤填膺。一方面是年少冲动，一方面是对美柚学姐的暗恋之情，他决定独自调查此事。但这些对于一个高中生显然有些过于困难，随后陆续有一些同伴



加入了他的行列。比如环参加的社团的社长，强度MAX的电波女广原月子；美柚生前的好友奈奈子学姐；以及号称喜欢和小动物玩耍，其实完全是在欺负小动物的吾妻瑠花三位女生。可惜除了普通人都能获得的基本情报之外，案情方面毫无进展。夕阳西下，就在有些沮丧的亮准备和环回家之时，却意外目击到了同级生吾妻梨花面无表情地跳楼自杀的场景。

精神受到冲击的亮放弃了调查做回普通的学生。而且他再次面对死亡后，心中父母去世的阴影也淡化了许多。隔天，在甜蜜的约会后，亮终于接受了环的爱意。可正当两人在亮的房间中倾诉心声时，噩梦毫无预兆地降临，头戴诡异面具的黑衣男子持刀闯进了房间，虽然亮拼死抵抗，但完全不是杀人魔的对手，只能看着环在自己的眼前被对方一刀刀地解剖，然后像传闻中所说的那样，杀人魔怪笑着割下环的子宫，亮的意识渐渐沉入深渊……

再次醒来时，亮发现自己正睡在床上，而被撕掉的日历却恢复了原状——时间倒回了三天前。惨剧的记忆已经消失，唯有身体还残留着被刀刃切割的疼痛。电话里环的声音依旧甜美，只有在公园里再次看到美柚学姐的被杀害的现场时，亮才隐隐觉得这一切并不只是做了一个想不起来的噩梦那样简单。

从此，亮陷入了为期三天的循环之中，无论如何反抗也只能迎来死亡的结局，并且无法回忆起上次轮回所发生的事情。幸好人类的记忆并非只存在大脑表层，也许是身体记住了以往的疼痛，也许是潜意识感到了日常的异样，随着一次又一次被杀害，亮也在跌跌撞撞中前进着。他避免弄坏环的手机，阻止梨花的自杀，和奈奈子一起调查，真相之门仿佛越来越近。终于在梨花的家中，亮无意间发现了杀人魔所用的刀子和装束，本以为这次可以跳脱死亡的轮回，却不慎被梨花身上的杀人魔附身。恶魔控制着亮的身体对梨花姐妹百般凌虐，却也因此放松了警惕，看着锋利的刀尖再度没入自己的身体，千百次感受到同样痛苦的亮在此时却充满了解脱的感觉。





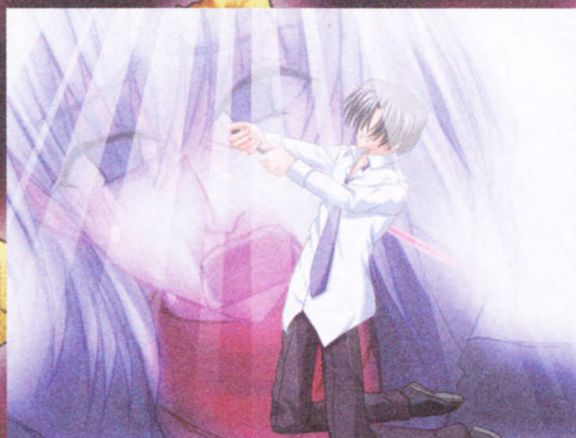
意识恢复之时，亮发现自己并不是躺在床上，而是追随着一名男孩的视角走在深夜的绫篠市。在熟悉的公园里，等待自己的是美柚学姐，但从学姐口中吐出的名字，却是未曾听过的“草壁辽一”。公园的深处，等待着辽一和美柚的同样是一个男孩，可令亮震惊的是，眼前的男孩分明是自己小时候的样子……原来这是十五年之前的绫篠市，占据亮幼年的身体的恶魔不仅是十五年前连环杀人案的始作俑者，还为了获得力量而把亮父母的心脏作为祭品，并且到处搜集少女的子宫增长魔力。辽一和美柚阻止了恶魔，在一场恶战之后，被重创的恶魔只剩灵魂逃走，但辽一也身负重伤生命垂危。无奈之下，美柚只好把“凯罗斯时钟”埋入了亮的身体里，并且把辽一的灵魂固定于上，这样他的灵魂就可以寄宿在亮体内。正是因为这枚时钟的存在，才造成了三日的无限轮回。

取回十五年前的记忆，再度醒来的亮想起了每一次轮回的线索。杀人的恶魔名叫瓦尔达，现在附身在梨花身上。在以往的十几年中，梨花一直在压制着身体里的这个恶魔。但在杀死美柚学姐之后，梨花的精神已经无法压制力量增强的瓦尔达，她即使选择自杀，也无法阻止瓦尔达附身在其他人身上继续实施杀戮。苦思冥想之后，亮发现既然时钟可以让自己在死亡时回归到三天之前，那只要自己在第二天死亡就可以跳出轮回到美柚学姐死亡的前一天，然后阻止瓦尔达取得力量，改变不可挽回的结局。于是，亮和家人朋友进行了单方面的告别之后，义无反顾地从楼顶飞身跳下——

时间回溯到六十年前的二战末期，继承了草壁流阴阳师血统的草壁辽一在一间名为“癫狂院”的机构中任职。这个表面上看起来只是疯人院的地方，实际却是掌控日本政治的“灵能局”的下属部门，专门负责研究各种魔法以及神秘学进行人体试验，并且妄图用这种方法扭转战局。草壁辽一曾经是草壁流年轻的天才，被看做中兴的希望，但由于他专心钻研其他流派的法术，而被顽固的草壁家逐出家门。









之后的草壁辽一失去了往日对魔法的狂热，只是浑浑噩噩地混日子，直到遇到了德国的魔法师瓦尔达・迪特里希。瓦尔达是纳粹祖先遗产协会的特使，携带发掘出来的凯罗斯时钟来和“灵能局”持有的“翠玉碑的碎片”做交换研究。出于某种目的，瓦尔达特意告诉辽一地下室里有肯定能让他感兴趣的东西。

于是草壁辽一在“癫狂院”阴冷潮湿的地下室中和美柚第一次相遇。那时美柚还没有名字，只是被称为“娜姆露丝”（德语中的无名）。随着相处时间的增加，辽一得知美柚是传说中的魔法师西蒙的造物，只有她才能控制可以逆转时间的凯罗斯时钟，而他对美柚的感情也从一开始的好奇心转化为真挚的爱情。决定直面自己感情的辽一给她取了美柚这个名字，并且约定一起逃跑，白头偕老。

不久，战火终于蔓延到了日本本土，在一次盟军的轰炸中，辽一带着美柚逃出了地下室，可瓦尔达却阻挡在两人的面前。此时他已经成功潜入了位于梵蒂冈的禁书目录圣省偷出了“冥王之键”，加上因为交换而获得的“翠玉碑的碎片”可以提供近乎无限的魔力。只要再掌握凯罗斯时钟，他就可以控制时间并且无限使用暗黑魔法，达成统一世界建立魔法帝国的野望。但心中还存有良知的辽一拒绝了他的邀请，在一场双方都赌上生命的战斗后，瓦尔达被辽一用自爆攻击击败，只剩灵魂逃逸了出去，而濒死的辽一在弥留之际对自己施行了灵魂转生，与美柚约定来世再见。

日历上的日子回到 10 月 15 日，自杀的亮成功回到了美柚死亡的前一天，但同时也被瓦尔达发现了行踪。得知美柚早有准备的瓦尔达放弃了原先的计划，欲直接对藤见环下手夺得“翠玉碑的碎片”。但没有来得及恢复魔力的瓦尔达在这个轮回里已经不再强大。

急于求胜的瓦尔达在几番交手后失去了耐心，再次侵入亮的身体，却没料到亮一刀扎进自己的胸口，毁坏了凯罗斯时钟，以自己的生命为代价彻底消灭了这个恶魔。

没人知道他到底是高梨亮还是草壁辽一，但无论是哪个灵魂，他们都为守护所爱的女孩和朋友，而不惜失去自己的生命……

3日では

何も変えられない

LASS

Windows 98 / Me / 2000 / XP

無限軌道オカルティックサスペンスAVG

初回特典：オリジナルサウンドトラック封入。その他検討中！

猎奇与猎奇表象下的故事



对于很多国内玩家来说，『3days』一直和"猎奇"这一特别的关键词联系在一起，从而引起了一些喜爱重口味的二次元狂热者的关注。这里不妨详细解释以下何为"猎奇"。

从字面上看，"猎奇"是刻意搜求奇异的事物，而猎奇心理从一般理解看也只是人类好奇心的一种体现，像六朝小说、唐笔记、聊斋志异这些作品中多少就带有猎奇的要素。

猎奇真正成为一种创作风格则要追溯到上世纪二、三十年代，推理小说鼻祖级人物江户川乱步的小说系列，便因荒诞浪漫的氛围和诡谲精彩的故事为读者所追捧。但此时的猎奇与我们现在所谈的猎奇有着不小的差别。现今的ACG领域里，猎奇这个标签，更多是为了说明作品带有血腥残酷的特征。

至于二次元世界里的猎奇，其源头一说是出自1995年日本**プランテック**出品的游戏『猎奇之栏』，此作在当时以反应都市阴暗面的主题和女性角色惨死的场景掀起不小的波澜，作者则是以猎奇风格见长的佐野一马和现在身兼老牌厂商Terios社长、原画、制作人数职于一身的横田守（该作后在2004年又由Terios的姐妹品牌CALIGULA进行了复刻）。但在笔者看来，『猎奇之栏』之多只能算作是一个里程碑，二次元的猎奇是一个逐渐演变的过程，例如『猎奇之栏』这款游戏，和现在的猎奇作品比起来就已经可以称之为"纯洁"了。要了解猎奇，还是要从猎奇最基本的字义——**エログロ**（Ero guro）开始。

エロ我想不用多说，大家都知道是什么意思，来自英文的eroticism缩写而成。"**グロ**"(guro)，同样也是**グロテスク**（grotesque）一字的缩写，其本意仅为奇异的或令人不快的，后来逐渐也被用来形容猥亵的事物或虐杀一类的行为，现今这个词已经和猎奇基本等同。从这里我们可以很明显的看出，猎奇两个重点是色情和暴力，但色情也好，血腥也好，都只是此类作品常见的表现形式和手段，并非是目的和必须要素。猎奇作品的最高目标依旧是创造出别人所不能及的惊奇事物呈现在观者面前。如果脱离了这个目标，只有色情和血腥，那作品何不直接划分为色情或者暴力类呢?

因为表现手法的不同，猎奇的作品主要也可以分为两个大类。其一是如伊藤润二、丸尾末广和驾笼真太郎这些名家的作品。他们主要是靠怪诞奇异的故事情节和异色感满载的气氛使读者获得精神层面的满足，涵盖范围广泛，从历史政治到志怪奇谈无所不包。

其二是氏贺Y太、结晶水和掘骨碎三这些以单纯的血腥和重口味服务观众的作者，他们的创作题材相对单一，着重于用直观的人体画面通过视觉在读者的生理层面上造成冲击。这两大类并没有优劣之分，只是看作为读者更能接受哪一边，毕竟，是否能感到惊奇刺激，这一点只能由读者自己判定。

在其他我们所熟悉的领域中，漫画和电影是两个最适合猎奇的舞台。漫画方面刚才已经提到了，电影方面国人比较熟悉的诸如『索多玛120天』和『下水道人鱼』等也可大概算入猎奇。动画和Galgame则略逊一筹，比如『妖精的旋律』这种作品只是在血腥度上稍稍擦了猎奇的边。2000年有个名为"大人的童话"的动画系列比较接近伊藤润二那类怪诞奇异的风格，但也属凤毛麟角的异类。『Happy Tree Friends』包含了重口味猎奇的各个要素，不过那可爱的画面以及西方式的黑色幽默倒更有可能让观众会心一笑而不是觉得有多残酷。Galgame方面，也许是厂商考虑到受众群大

都是“相对纯洁”的青少年。我们所熟知的Black Cyc、N+、Innocent Grey这些会社被划分到猎奇分野里的作品其实都不是太重口，猎奇也并非是他们的主要卖点，真正的重点还是在画面和故事上。同人作品因为没有那么多的顾虑，猎奇表现得相对更开放和直白。像毒电波新闻社的一些作品、『惧魔症候群』以及近来商业化成功的『尸体派对』在残虐程度和诡谲气氛的营造上便各有独到之处。

说回『3days』，各位主角不断死于虐杀的剧情无疑可以贴上“猎奇”的标签，但如果玩家是冲着网络上盛传的“拳打沙耶，脚踢月狂”来玩的话，估计只能得到不过不失的感想。杀人魔的虐杀环节至多只可以和『恋狱月狂病』里的修女打个平手，要是和『沙耶之歌』中肉块遍地的基本设定相比，更是差出五条街不止。细细算来，洒满番茄酱的CG只有单手就能数完的量，并且某些正常CG看起来都比猎奇CG更为惊悚，传说中的虐杀轮回更多时候也只是BOSS干净利落的一刀解决主角。『3days』的猎奇究其根本，也只是像大多数商业作一样作为一个噱头，即使把那些残虐的桥段统统删掉，对游戏所表达的主题也不会有丝毫的影响。

『3days』真正的亮点无疑是别出心裁的系统。整个游戏分为两部分。在第一部分“轮回




満ちてゆく
God placed the lights
the sky to shine on
to preside over the
and to separate the
God saw that it was
There was evening,
a fourth day.
パーフェク





的三日”中，选项是以复杂的树形分支组成，进入一些关键路线有些需要本路线二周目，有些则需要先完成其他女主的路线来显现关键选项，完全无迹可寻。在额外选项出现时，对话框中的凯罗斯时钟也会咔咔地转动起来，象征着主角改变命运的时刻。

在这一部分，『3days』的设计是 Loop 式的。所谓 Loop——轮回是 AVG 常见的剧情模式，其最大的特点是利用剧情上的设定，以多次通关作为通向 Ture End 的必须要素吸引玩家反复开始游戏，攻略不同的线路。当然，营造轮回的这个设定必须是合理的，可以自圆其说的。例如『CLANNAD』的光玉收集和『寒蝉鸣泣之时』里梨花在各个碎片中寻找可能性。在这个设定的基础上，一些游戏把玩家读档攻略不同路线这件事本身也转化为游戏剧情的重要组成部分。如 Infinity 系列中『Ever17』和『Remember11』，前者通过玩家的行动来满足游戏设定中 ture end 达成的合理条件，后者则干脆把玩家的反复读档作为游戏中主角目标的一部分。

『3days』在这方面则是另辟蹊径，第一部分在有攻略的情况下，最少也需要经历十三次的 BE 才能通过。而且在游戏初版中，连指引用的树状图都没有，如果没有攻略，玩家只能凭借自己的记忆和运气在死亡的循环中乱碰。这是正是这里的 Loop 设计的目的——让玩家体会和高梨亮相同的困惑——一次又一次感觉出口就快到了，结果却是在原地转圈。而在死亡了无数次之后终于打开隐藏的真实之时，想必玩家获得的成就感也绝不是按照攻略按部就班地通关可以比拟的。

第二部分“打开真实之门”是一条畅快的单线，用两次插叙的手法解明了故事里的谜团。先是回到十五年前辽一和瓦尔达的第二次决战，揭露了一些谜题的答案——杀人魔的由来，亮的真实身份，美柚学姐和辽一的羁绊。同时，又留下了更多新的悬念。留待到最后的剧情一并解决，让故事从头到尾保持住紧张感。在这一点上，『3days』做的比『11eyes』出色不少。

剧情末尾的两个重要选项皆是用于控制结局，第一个“草壁辽一”、“高梨亮”和“吾妻友哉”是用来判断是哪个女主角的结局。也许有玩家认为吾妻友哉不应该出现在这里，但是不要忘记当初草壁辽一用的是转生术，而不是像瓦尔达那样使用的是寄生术，所以草壁辽一并不是借用了吾妻友哉儿时的身体，而是辽一本身就是友哉。因此友哉的名字出现是合情理的，并不是为了给梨花安排一个结局凑数强加上。第二个选择“是否抱美柚”也不尽然是为了回想情节，如果你前后选择一致，比如第一个选项处你选择自己是“草壁辽一”，后面又选择了抱美柚，则说明你是个专一的人，结局自然是第一个选项处你给出的答案。但如果你前后的选择不一致，那就会因为你的不专一，而变成好船……呃，不，是后宫结局。

虽然『3days』在当时并没有获得太多的好评——有一部分原因是因为树状图指引是 2.0 版补丁之后才加上去的，没有指引第一部分的通过就足矣消耗大部分玩家的耐心了。这也是 Loop 如此设定的一弊吧。但不提 Loop 设定的话，整篇故事十分流畅，文笔精炼。辽一从被逐出家门的失落到为了爱人而奋起；美柚把恋人看得比世界还重要；环虽然善良柔弱但在感情上也从未退缩。三位主角刻画得十分丰满。最后的结局同样别处心裁——选择其中的一位女性的呼声，另一位将会彻底忘记你，虽然还在同一个世界，但已是形同陌路，纵使相见也不会相识。

纵观全篇，剧情和系统可以算是『3days』的长处，相比之下，音乐除了 OP 让人眼前一亮之外其他皆是中规中矩，没有太多的惊喜。作画上立绘的平均质量倒是比 CG 还要好一些。二择一的结局给读者留下了深刻的印象，但是后宫结局却有画蛇添足之嫌。爱情本来就是疯狂和充满独占欲的，很多 ACG 中的和平分手或者一方是主动退出或者你们都是我的翅膀不知道应该说是角色们觉悟太高呢，还是爱的不够深呢，抑或只是为了顺应宅男们的思维而制造的剧情而已？

不过可以确定的是，Lass 在《11eyes》中把最后这一点更加发扬光大了。


イレブンアイズ クロスオーバー
11eyes
CROSSOVER
ビジュアル・ガイドブック



赤夜和双重存在中的人们

CHARACTER PROFILE

为了朋友 以及明日——11eyes



さつきかける
皐月駆
CV. 中本伸輔

皋月 驱

『罪与罚与赎罪的少女』的主人公，右眼因为患虹膜异色症而失明。与姐姐皋月菊理一起在儿童养护设施菖蒲园长大，和水奈濑由佳是青梅竹马。几年前姐姐菊理的自杀让他深受打击，现在只是浑浑噩噩地度过每一天。在赤夜中被激发出来的"劫之眼"能力有预知未来的效果。



みなせゆか
水奈瀬ゆか
CV. 安玖深 音

水奈濑 由佳

驱的青梅竹马，自小父母双亡，与驱一同在菖蒲园中长大，后被水奈濑家收养。只要在驱的身边就会感到高兴。和前作中的藤见环类似，是个有些天然，却又全心全意爱慕着驱的女孩。能力"幻灯结界"可以直接影响目标的心灵和思维。



くさかべみすず
草壁美鈴
CV. はるか

草壁 美铃

草壁流传人，自小接受阴阳师的严酷训练，精熟各种道术和退魔战斗技巧，持有草壁家代代相传的五把妖刀，统称"草壁五宝"。在赤夜里起着实际的领队作用并充当主要战力，但也许是因为受到的教育过于古板，很多时候她显得过于正经并且对人情世故知之甚少。



たちばなくくり
橘菊理
CV. ???

橘 菊理

比驱高一年级的学姐，和驱死去的姐姐极为相像，是小说家橘大辅的养女。因为未知的原因失去了言语能力和13岁之前的记忆，所以随身携带着用于交流的素描薄，在简笔画上有着特殊的造诣。可以将自己的灵魂具象化，召唤出守护天使"狄米哥鲁乌斯"，在战斗中主要负责后援和治疗。



ひろはらゆきこ
広原雪子
CV. みる

广原 雪子

虹陵馆学园一年级生，广原一族的第三代，广原月子的妹妹。幼年成长在战火纷飞的东欧，因为有自动复原的能力而被牵扯进种族纷争做少年兵，杀人的技术便是在战争中磨练而成的。后来她被接回日本，战争造就的扭曲性格被姐姐月子治愈，但也带来了双重人格这个后遗症。



たじまたかひさ
田島賢久
CV. アンダルシア

田岛 贤久

在绫女丘街上游荡的不良少年，但是本性并不坏，也没有做过真正的不良行为。可以使用念力制造火焰以及爆炸，也许是因为能力的缘故，是个出人意料的大胃王。小时因为自己的缘故离开菖蒲园，后被赤岭彩子收养，两人有着超越一般姐弟的感情。



ももの しおり

百野栞

CV. 井村屋ほのか

百野 栞

故事开始时转学来的意大利少女，实际身份是禁书目录圣省的使徒——书架乌尔苏拉，从出生就一直生活在禁书图书馆中，本次绫女丘之行是第一次外出。身负的任务是调查绫女丘前任观察者失踪的事宜，但抵达绫女丘的同时就被卷进赤夜之中，在此后的一个半月之中同时奔波在两边的事件里。



あかみね さいこ

赤嶺彩子

CV. AYAKO

赤岭 彩子

虹陵馆学园的保健医师，但完全没有自觉和责任感。学校传闻中的处男杀手，喜欢抽 peace 牌子的香烟，年轻时出于爱心收养了流浪的贤久。



なつき かおり

奈月香央里

CV. 温森はるみ

奈月 香央里

驱和修的同班同学兼好友，元气系女生，游戏高手。和照屋匡是青梅竹马，不过经常以殴打匡为乐。百野栞转入班级后，为了让不爱说话的栞尽快融入班级，经常和匡拉着栞在市内各处闲逛。因为看到了自己的双重存在而被卷进虚空境界的事件中。



てるや ただし

照屋匡

CV. 舞蹴応援

照屋 匡

奈月香央里的青梅竹马，虽然是个搞笑系兼职香央里沙包的标准配角，却意外地担心香央里的状况，并且在关键时刻可以发挥出意想不到的实力。

リゼット・ヴェルトール

莉洁特

CV. RINA



在赤夜中相遇，被封闭在水晶中的少女，身上穿着白色的连衣裙，一副无助的样子。但真实身份是有八百年寿数的魔女莉洁罗堤，只是因为身体中的虚无的魔石被击成碎片分散四方，才暂时显露出尚未成为魔女前的善良本性。



ヴェラード

CV. 上別府仁資

维拉德

中世纪东欧卓斯班尼亚的领主，拥有“劫之眼”。对污浊的世界感到无望，愿望是毁灭现在的世界，莉洁罗堤正是因为他的愿望而行动，随着赤夜在驱的梦里出现。

虚空境界人物 CHARACTER PROFILE






吾妻 汐音
Azuma Shione

从入学开始就对修抱有爱慕之情的少女，但是在天台上的告白却被修婉转地拒绝了。会把别人放在比自己优先的位置上考虑问题，所以有些时候温柔地甚至有些过头。和红野澪是闺中密友，因为双重存在被卷入事件。虽然姓氏是吾妻，但和上一作的联系却只有房间中挂着的梨花和瑠花的玩偶照片，推测应该是表姐妹的关系。

天見 修
Amami Osamu

『虚空境界』的主人公，身为现代魔法创始人天见莞尔的孙子，现代魔法的直系传人。一边隐藏着自己的魔法师身份，一边就读于虹陵馆学园，为了不引人注目而一直把成绩维持在中上。头脑冷静，遇到何种逆境都不会气馁而是积极找出解决之道。

紅野 澪
Kono Mio

现代魔法师，从身为天见莞尔的弟子的父亲那里继承了现代魔法的知识。努力型的特优生，因为过于不服输而对于现代魔法的直系传人天见修产生了对抗意识。吾妻汐音是她最好的朋友。

黒芝 かなえ
Kuroshiba Kanae

第二代图书馆魔女（第一代是月子和雪子的姐姐），对于学校图书馆了如指掌。真实身份是图勒的成员黑羊齿鼎，为了铸造人工翠玉碑而暂时来到绫女丘，有着一百年以上的寿命和深不可测的实力。



罪与罚与赎罪的少女

虹陵馆学园的屋顶上，少年皋月驱木然地望着蔚蓝的天空喃喃自语。对于驱来说，身边的世界从相依为命的姐姐皋月菊理自杀的那一天之后就完全崩坏了。姐姐在浴室里割腕的场景不时在眼前重现，只要这份记忆还盘桓在心中一天，"活着"这件事情本身对于驱来说就是一种痛苦。尽管青梅竹马的女孩由佳一直在努力让自己快乐起来，可驱也只能对她报以虚伪的微笑——少年走出由自己的感情构成的围城，还需要漫长的时间。

某个普通的周末，就在驱和由佳走在连接新城和旧城的苇原大桥之上时，美丽的橘色黄昏毫无征兆地被涂成了血红，空气中散发着不似人间的诡异感觉；街道上、学校里乃至家中都是空无一人，好像整座城市里的生命都在一瞬间被抽空了一般。街边的阴影渐渐拉长，变成了宛若腐败的黑泥的黑色魔怪……

"我很清楚，自己只有装模作样的本事。"

一切看起来都像是一场噩梦，但死亡步步逼近的感觉却是如此真实。驱和由佳两人被越聚越多的魔怪包围在学校的操场上，眼看已经无路可走之时，周围的世界又恢复了正常，操场上还残留着社团归家的喧闹声，四周不再是无人的红色世界。意外脱离险境的两人不禁相拥而泣，驱心中的忧郁也被危及生命的险境打消了不少。为避免由佳再次陷入危险，驱第二天尝试着独自一人走上了苇原大桥，但异变却并没有发生。尽管驱宁愿相信之前的经历只是一个偶然或者是一场过于真实的噩梦，但天空中只有自己和由佳才能看得到的黑月，仿佛预示着一切刚刚开始。

三天后，异变再次降临。在无人的绫女丘市奔走的驱和由佳遇到了阴阳师草壁美铃。原来美铃也是虹校的学生，和他们一样对周围的这种异变毫无头绪，但这种异变很像是用魔法做出来的结界，而如果真是如此的话，结界与现实不同的地方便是破除的关键。于是一行人向着城市里变动最大的地方——原先是购物中心，现在是六座指向天际的黑塔的方向走去。

在黑塔内部，三人见到了被囚禁在水晶中的少女莉洁特和六位以七宗罪中的罪名自称的黑骑士，面对他们强大的威慑力，即使是战斗力出众的美铃也无可奈何。好在异变再一次及时地结束了，回到现实世界的三人松了一口气，同时也对不知何时会再次降临的异变忧心忡忡。

翌日在美铃的介绍下，驱和由佳在天台上见到了另一位同样经历异变的同伴——橘菊理学姐。然而让人惊讶的是，她和驱死去的姐姐竟然长得一模一样，再三确认后，驱才勉强相信菊理和姐姐是不同的两人。大家将异变取名为“赤夜”，并在接下来的赤夜中陆续结识了有超强恢复能力的雪子和用意念制造火焰的贤久，普通的喽罗已经无法对他们造成威胁。在“为了朋友，以及明日”的决心和口号的鼓舞下，大家打倒了四名黑骑士，驱也在美铃的训练下熟练掌握了“劫之眼”的使用方法。

正当众人觉得前方一片光明，只需要打败剩下的两名黑骑士就可以摆脱赤夜时，黑骑士之一的草壁操突然在正常世界中出现并且意图击杀贤久。目睹彩子舍命为自己挡下致命一击后，贤久无法控制地走向疯狂。可即使是这样的贤久加上雪子，也无法伤到草壁操一分一毫。在操从容撤退后，精神崩溃的贤久开始在城里四处纵火。虽然雪子一度稳定住了贤久的情绪，不过从贤久的口中却吐出了驱梦中所见到的魔女的声音。贤久清醒后便请求雪子杀了自己，于是泪流满面的少女不得不将刀子扎进了他的胸膛……











急于复仇的雪子攻向了黑骑士的总部，紧随其后的众人发现转学生百野栞也是赤夜里的一员。但在黑塔内部，本想打碎囚禁着莉洁特的水晶的雪子却被水晶直接吞噬，白衣的莉洁特也性情大变，变化成黑衣的魔女莉洁罗堤。千钧一发之际赤夜消失，草壁操再次出现在众人的面前，不过这次她并非为了战斗，而是为了解释一切的因果——

原来草壁操年轻时和同为草壁家的天才人物的草壁辽一一样，热衷于对本门之外的魔法的研习。不过相比被逐出门派的辽一，她更干脆地携带家传宝刀离家出走。在环游世界的旅途中，她在伦敦遇到了禁书目录圣省的十四圣之一彩虹之乔治并彼此相爱。此时图勒的成员之一，魔女莉洁罗堤为了完成维拉德的夙愿，准备在日本发动毁灭人类的魔法“奈落坠落”。如果发动成功的话，整个世界都将被赤夜覆盖。得知消息的禁书目录圣省派遣以彩虹之乔治为首的精锐部队前去阻止莉洁罗堤，草壁操自然也在其中。

在六十年前的绫女丘，彩虹之乔治发动了最强的封印魔法“契约之虹”，但也只做到了把莉洁罗堤身体里的“虚无的魔石”击碎成七块并且分隔在不同的平行世界里，还要付出让自己和同伴成为结界的守护者作为维持封印魔法的代价。随着时间的推移，不断受到暗精灵侵蚀的同伴开始一个接一个地丧失本性，封印的力量也在逐渐减弱，原本是分散在不同世界里的碎片自发地聚拢。能进入赤夜的七个人里除了驱是由于“劫之眼”的能力之外，其他六人就是因为各自的身体里含有一块碎片的缘故，他们的能力也是来自碎片的力量。如果没有赤夜的到来强行把碎片所在的平行世界糅合到一起，这些生死与共的同伴，本应生活在各自的世界中，一生也没有机会相见。现在贤久和雪子的碎片已经被莉洁罗堤吸收，草壁操的来意便是要













求余下的四人自杀来拯救世界。

这就像是熟悉的“搬道岔选择”，只不过把左边铁轨上的一个人换成自己，把右边铁轨上的十个人换成整个世界。决战日渐渐临近，就连由佳也因为能力消耗过多而被莉洁罗堤吸收。恢复了半数以上碎片的莉洁罗堤轻松挣脱封印，残存的四人为了生存，同时也是为了明天，没有把道岔扳到任何一边的铁轨上，而是选择了也许根本不存在的第三条路。

激战在三个战场上同时展开。树林中，草壁美铃肩负着草壁家的荣誉向草壁操挑战；苇原大桥上，菊理和棸挡住了由彩虹之乔治化身而成的上古魔龙；黑塔下，承载着维拉德记忆的驱义无反顾地冲向莉洁罗堤。也许是强烈的信念最终创造了奇迹，大家全部以惨痛的代价获得了胜利。可是让人未曾想到的是，就在众人伤重倒地不起时，橘菊理却控制着自己的守护天使杀死了美铃和棸，然



后又站在了驱的面前……时光流转，重新坐在教室里的驱回到的往日的平静生活，本应在赤夜事件中死去的朋友，甚至是彩子老师都好端端地活在世上。赤夜中的战斗虽然就在几天前，却恍若隔世，并且所有人都不约而同地感觉到——他们之间好像少了些什么。

绫女丘的上空，已经成为了守望者的菊理微笑地俯视着城市。在她所在的平行世界中，弟弟驱被间宫脑科学研究所解剖而死，受到精神打击的她失去了声音和记忆以及所有的异能，同时也封闭了自己的成长，在无目的的徘徊中遇到了现在的养父橘大辅。赤夜事件让她再一次遇到了驱，所以她发誓无论如何也要拯救在这个世界活下来的弟弟，并且她对驱的感情已不再是姐弟之间的亲情，而是男女之间的爱情，所以她才打算杀死同是碎片持有者的美铃和栞，然后再自杀，在拯救世界的同时让弟弟活下来。可未曾料到驱奇迹般地打败了魔女，并且自身的灵魂也快要被“劫之眼”侵蚀殆尽。为了阻止驱被同化，菊理用自己的守护天使代替驱和“劫之眼”同化，拥有了未来视的天使获得了神的身份，复活了死去的同伴，重新构筑了世界，但相应地，菊理也无法再回到正常人的生活。

回到学校屋顶的天台，因为无法再和驱相见而强忍伤心的菊理猛然发现自己又踩在了坚实的地面上，身后本应是自己精神具象化的守护天使不知何时已经获得了独立的思维，微笑地满足了菊理的心愿，让她获得了作为一个普通人的权利，自己独自飞上天空去承担守望者的位置。

天台的铁门被恰到好处地推开，在樱花盛开的春天，曾经的姐弟，现在的恋人再度相见。羞涩的笑容，温暖的嘴唇，以及在手心重复写下的“我爱你”，像是他们的见证人一般，永远守护着这份幸福……















就在皋月驱在天台上自我厌恶的前一天，他的同班同学天见修在同一地点给追求者吾妻汐音发出了好人卡，倒不是因为修对汐音没有好感，只是因为修的真实身份是“现代魔法师”，不能随便泄露身份。结果汐音的好友红野澪气冲冲地前来问罪——所以说傲娇这种生物就是麻烦，明明自己也喜欢主角，还做出一副非要主角把好友收房了才能满意的样子。

就在妥善解决了汐音和澪的麻烦后，使魔汇报苇原大桥上有强大的魔法波动，赶到现场的修惊讶地发现原来红野澪也是和自己一样的现代魔法师，而同她战斗的对手则穿着被称为魔法师天敌的禁书目录圣省的制服……第二天这位名叫百野栞的禁书目录圣省使徒就转学到了自己的班级，不过她的目标并不是清除现代魔法师这些“异端”，而是为了调查前任派驻绫女丘的圣省观察员失踪一案。恰好此时同班同学香央里也看到和前任观察员最后一次报告中相同的“双重存在”现象，于是为了维护平静的生活也为了不和禁书目录圣省开战，修、澪和百野栞结成了暂时的同盟。



不久，修便遭遇了香央里的双重存在，可是在大意之中让对方劫走了汐音并开启了镜中结界。在这个结界中，所有的魔法师只有通过人工翠玉碑的认可才可能使用魔法。而制造双重存在现象，名为加拉提亚的人偶的目的就是取得最后两个特定体质的人的生气，让已经融合了 9998 人生气的人工翠玉









碑完成。此刻修等人面临的处境几乎是压倒性的劣势，体能上他们弱于身为魔法人偶的加拉提亚，又被禁止使用魔法，原本实力超然的百野栞更是因为全身都是由魔法驱动的义体而动弹不得。不过修毕竟是系列作品中智谋最好的人，在他的安排下，一行人用声东击西的战术打败了人偶，通过镜子回到的原本的世界。

此时在赤夜那边，封印莉洁罗堤的黑骑士正被驱一行人不断地打倒，莉洁罗堤的封印也一天天地松动。时间紧迫，人工翠玉碑的主谋、同为图勒七名魔法师之一的黑羊齿鼎抛去了图书委员黑芝香苗的假身份，直接向修和栞摊牌，意图凭借巨大的实力差距威压两人加入图勒。按照她的说法，当人工翠玉碑完全完成之时，全世界的魔法使用都必须经过人工翠玉碑的验证，即使是莉洁罗堤，也无法继续发动奈落坠落毁灭世界。

但两人深知如果顺从了对方的意愿，全世界的魔法组织和魔法师毫无疑问都会受到黑羊齿鼎的控制。于是答案根本不必选择，头脑敏锐的修再次从占尽优势的对手处找出了破绽——既然人工翠玉碑需要的是特定的体质的人的生气，加拉提亚又曾经盯上香央里和汐音，就说明两人都是人工翠玉碑所需要的特定体质，那么设计一个魔法算式，把两人作为魔法的转接器，绕过黑羊齿鼎连接上翠玉碑便是可能的；再加上从加拉提亚体中获得的可以自动连接人工翠玉碑的魔具，这样一来，修、澪和栞就都可以在结界中使用魔法了。





因为这小小的破绽，最后的决战中大意轻敌的黑羊齿鼎被众人合力击溃，人工翠玉碑也被彻底摧毁。赤夜那边的发展也到了决战的时刻，在虹校的图书馆里，无法进入赤夜协助众人的修选择用自己的生气帮助栞打开她身体的最后禁制——“万魔图书馆”，然后便力竭昏倒。



等到他再次醒来时，已经是一周之后，一切都已经结束，只有小巧的银发少女坐在自己的床边，安静地翻着手中的书页……



11eyes 世界创造以及Lass的软肋



作为同一世界观下的第二作，『11eyes』一改『3days』简练直接的风格，在一个半月的游戏内时间里事无巨细地描绘各个角色的日常生活，虽然这种写法多少让剧本显得有些臃肿，但也正是得益于不厌其烦地细致描写，『11eyes』才成为了一部主次角色皆是有血有肉的群像剧。如果说『3days』里的主角是为了爱而奋战，那『11eyes』里的各方势力总结起来就是一个"情"字。驱和朋友之间的友情，黑骑士之间的信赖，即使是莉洁罗堤和维拉德之间的羁绊也让人不禁扼腕。在『11eyes』里，没有绝对的善恶之分，每个人都是被自己的愿望所驱使，奋斗在惨烈的战场之上。"为了朋友，以及明日"这句雪子从东欧战场上带回的誓言堪称本作的灵魂。没有高树大旗的正义口号，所做的一切也不是为了拯救世界，虽然理由并不华美，却贵在亲切。

『11eyes』在『3days』世界观的基础上做了极大的扩展。翠玉碑碎片和图勒这两个贯穿系列的要素在『3days』里只是一笔带过，在『11eyes』里就被拓展成一套相对完整的设定。可见创作『3days』时，Lass并没有打算作为一个系列来经营，只是习惯性的留下了开放性的线索，就如同在Lass四作中总会存在的广原家族、奈奈子这些要素。也许只是作者的恶趣味，也许只是致敬。但这些要素无疑是有助于建立固定的读者群体的。而作为共有世界观的系列作，则可以建立最为固定的读者群体，并且等于把作品系列绑定在一起，一个新人读了其中一部作品，十有八九会追着把整个系列都读完。



一般来说，架空世界的构建有两种方式，其一是像龙与地下城那一类，虽然究其根本还是以现实为蓝本，但从一草一木生态环境到种族文化都是重新建立的一套规则。其二就是类似『Fate』，以现实世界为基础，大部分的规则都沿用现实经验，只是在其上再架构一套作者专用的规则，例如月世界中魔法、使徒、根源的系统。『11eyes』比较接近第二类，但Lass甚至懒得自创一套类似月世界的系统，而是取巧地把故事中的世界和我们的现实生活连接了起来——『3days』和『11eyes』两作中日期和星期的对应都可以在现实中找到准确的日子，游戏中的各个组织，兵器，著名事件，著名人物大都可以在历史中找到实际存在。如果说从头构筑世界和系统给读者带来的是进入未知世界的新奇体验，Lass的这种做法则和那本著名的『达芬奇密码』同属一路，通过赋予平淡的现实生活另一层意义和给那些我们耳熟能详的存在加上一层神秘的面纱。给读者一种新奇感，激发起读者对作品本身或者作品相关的考据欲望。并从中获得乐趣。

另一方面，无论是架构还是文本量『11eyes』都远远大于Lass的前几作。虽然在画面，音乐，演出上都有长足的进步。但是在剧情的表达上，Lass却有抄袭自己之嫌。『罪与罚与赎罪的少女』和『3days』在核心人物和剧情架构上如出一辙。皋月驱的颓废

对应被逐出家门的草壁辽一；美柚极端的爱反应在由佳身上，里主角的身份则分给了菊理；环的温柔性格也是由佳和菊理兼有……简直就是把前作男女主角几个明显的特征进行简单的重新组合。剧情上也是老套地层层展开战斗，最后一刻开一次金手指解决问题。并且更严重的是，战斗的演出虽然很精彩，但实际上描写和效果表现占去了大部分，实质的东西并不多，因而比『3days』的明快激烈反而显得有些拖沓。

本作的感情线塑造也并不是很理想，相比『3days』美柚和环比较丰满的形象，『11eyes』也许是受限于GAL题材和迎合大众口味，结果写成单线更能出彩的剧本被强制分出四个结局。而在四个结局中，除了由佳线算是铺垫完善剧情丰满，美玲线的BE令人印象深刻扼腕叹息之外。美铃线和GE的菊理线都只能说是差强人意。菊理作为真女主最后的TE也是草草收场，莫名奇妙地就全员复活+全城时光倒流解决了那场惨烈的战斗理应残留的伤痕，比当初『舞-HIME』真白理事长的白魔法还有过之而无不及。最失败的雪子线笔者觉得也许归为黑历史会更好。有后半程贤久和雪子的煽情结局珠玉在先，再强加雪子路线只能说是狗尾续貂。

09年发售的XBOX版『11eyes』在原作的基础上增加了『虚空境界』篇，虽然实际和宣传中号称20个小时的阅读量相差甚大，但和其他移植作品相比也的确算是厚道。主角天见修一反亮和辽一的废柴样，完全是一个血统纯正、魔武双修、计谋缜密、风流倜傥的太子党。也难怪最后让活了一百岁的黑羊齿鼎都舍不得下手，决战中多次变相放水，最后被打跑时估计心里还在暗自窃喜没伤到对方英俊的面孔。在主角的塑造上相对本篇的确是很大的进步，不过四条中规中矩的感情线模式依旧单一，类似的恋爱模板在GAL作品中随处可见，并且香央里线又是走了本篇中雪子线的老路——把她和匡这对怎么看都是欢喜冤家天生一对的情侣拆掉送给主角，话说Lass你们就这么喜欢NTR配角么。

对于系列作玩家来说，『虚空境界』还是很有趣的。虽然本篇和附加剧本显然不是同期创作，让宣传中的“与本篇进行互动”成了一句空话，但在日常剧情里看着驱和由佳不时出来打酱油也能让人会心一笑。除去最后逆天的金手指，天见修依靠智力和计谋进行的战斗至少不会让前两作的老玩家产生审美疲劳。从整体上说，和本篇结合的最好的线路是百野栞线，基本上填补了本篇剧情中缺漏的地方（包括补魔情节（误）），原本只是比路人级别高一点的栞成了两个事件中的核心人物。现代魔法师这一设定也让整个世界观更有真实感。并且在『虚空境界』中，Lass也意识到了剧本人物模式化的这个软肋。除了吾妻汐音还有环的影子，其他几位女性都和之前的角色有了较大的差别，这也算是Lass自我修正不断进步的一个表现吧。

翠玉碑世界百科

Textual

本系列中值得考据的地方多如牛毛，很多人物姓名和地名在现实中也都有出处，限于篇幅，这里只列出相对主要的部分。

11eyes 罪与罚与赎罪的少女

游戏通关后在视点观察模式里可以看到十一个视点，寓意着游戏表现的十一个不同角度。至于"罪与罚与赎罪"则是指各位主角身体里携带的代表莉洁萝堤六种原罪的虚无的魔石的碎片。

翠玉碑 / 翠玉录 Emerald Tablet/Tabula Sumaragdina

从传说中的法老王、大魔术师赫尔墨斯·托利司梅吉斯托司（Hermes Trismegistus）的坟中发现的用翡翠制成的碑文，记载了炼金术最深奥的秘术，是中世纪所有炼金术师梦寐以求的物品。据说翠玉碑安放在亚历山大图书馆的走廊中，在图书馆被焚毁后不知所踪，现在遗留下来的只有几个版本的抄本，比如中世纪魔术的基础文献『赫尔墨斯文书』就是翠玉碑的抄本。本体在埃及第六王朝女王妮特克利丝的命令下被打碎成十二片，拥有碎片的人可以通晓所有魔术和得到无穷的魔力。翠玉碑的前三块已经在游戏中以不同的形式被摧毁或者处理掉，现可以确认的翠玉碑碎片一共有五块：

[虚无的魔石]

被米歇尔·麦斯米里昂放置在莉洁萝堤·威尔克麦斯达的身体里，其六块碎片便是11eyes 故事的起因。

[劫之眼]

拥有未来视的能力，在继承者之间代代相传，亚历山大大帝和维拉德都是继承者，使用时会吸收继承者的灵魂，在继承者死亡后自动寻找下个转世目标。

[翠玉碑的碎片]

由中国带往日本的碎片，由日本"灵能局"所保管，"图勒"成员之一瓦尔达·迪特里希动身前往日本以及其后和草壁辽一六十年的战斗便是由这块碎片而起。

[神名碑]

教宗厅禁书目录圣省的教宗穴仓·约安娜所持有，被认为翠玉碑碎片中最大的一块。

[王神]

"图勒"成员之一怠惰之柯尔瓦斯·梅尔克利斯所拥有。







禁书目录圣省

由教皇厅统辖的清除异端书籍的部门，在漫长的历史中因为长期和各种异端魔法师对抗，而在实际上成为了世界上最大的魔法机构。其成员没有自己的名字，全部以历史上的圣人名作为代号。最高阶位为教宗本人，其下是禁书图书馆馆长圣笔之希罗尼穆斯，再之下是被称为"救难十四圣"的十四名干部，目前拥有该称号的分别为：篡夺之亚该西、雷光之白芭蕾、圣树之芙拉西丝、车轮之凯特琳娜、铁腕之思笃、封魔之西连克、不朽之狄尼修、青炎之伊拉斯谟、幻影之欧斯塔希乌斯、彩虹之格奥尔格、博爱之吉尔、圣十字之马加利大、银刀之潘塔雷、圣兽之维特思。百野栞是十四圣的候选人之一。

现实世界中，1474 年教会授予科隆大学检查和取缔问题书籍可以视为是禁书目录的雏形，1559 年第一版禁书目录出版，后多有修订增加，直到 1966 年才被取消。而禁书目录圣省的设定显然脱胎于中世纪的宗教裁判所。

凯罗斯时钟

魔法师西蒙的造物，拥有时光倒流的能力，被美柚植入草壁辽一的身体之中用于固定灵魂，也让后者拥有了死亡后复原三天前的状态这一能力，最后因为辽一的自毁和用于重构世界而毁坏。

图勒

在欧洲最大的魔术结社"黄金之晓"分裂之后，诞生的以建立魔导帝国为目的的团体。截止到二战时，成员为七名拥有非人实力的魔法师，分别以人类的七宗罪来当做各自的代号：傲慢的瓦尔达·迪特里希、嫉妒的苏菲亚·米瑟莉、暴食的艾那斯·里本海特、怠惰的柯尔瓦斯·梅尔克利斯、贪婪的傅满洲、愤怒的黑羊齿鼎和色欲的莉洁萝堤·威尔克麦斯达。

在游戏中，图勒是纳粹党的幕后支持者，唯一可以和禁书目录圣省对抗的组织。但随着二战的终结，图勒的辉煌也已不在，在瓦尔达和莉洁萝堤战死日本、傅满洲和苏菲亚退出之后，图勒的现存成员也只剩下三人。其中傅满洲这个名字来自 20 世纪初英国作家萨克斯·儒默所写的小说中的邪恶博士（编者注：傅满洲是许多有偏见的西方人心中"邪恶中国人"的典型形象，好莱坞怪才昆廷•塔伦蒂诺的新片《无耻混蛋》中，盖世太保在和英国特工玩猜名字游戏时还用到了这个名字）。

现实中的图勒会同样是希特勒发迹的支持方，并且对纳粹党的思想纲领影响甚巨，纳粹不少高官同时也是图勒会的成员。纳粹党热衷于对超自然力量的探索，以及祖国遗产协会的设立多少都有图勒会的影响。现实中的祖先遗产协会倒是和游戏中的设定近乎一样，二战期间在世界各地搜寻超自然的力量和遗迹。

日本魔法相关机构/组织

[灵能局]

在第二次世界大战前实际控制日本的政府的组织，由四大灵能家族土御门家、鹰司家、中谷家、草壁家组成，草壁辽一所属的“疯癫院”便是其下属部门，后随着战争的失败而不知所终。

[菖蒲园]

由间宫家控制，名为孤儿院实为超能力研究开发机构的设施，从行事风格来讲，很难说没有灵能局的残余涉足其中。

[草壁家]

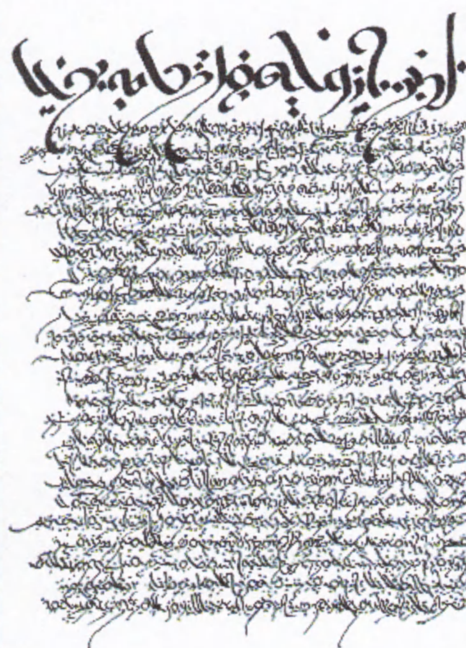
日本四大灵能家族之一，不同于其他三家的朝廷阴阳师出身，草壁家是由民间的阴阳师建立发展而来。近代因为继承人稀少，以及草壁辽一、草壁操、草壁美铃这些族中的佼佼者先后叛出族门，因而已经极度衰微。草壁一族所持有的七把妖刀在现实中全部存在，分别存放于日本各个博物馆之中。

黑骑士

本身是 1945 年禁书目录圣省派出的追剿莉洁罗堤的精英部队，但在绫女丘的一战中，以彩虹之乔治和草壁操为首的众人拼尽全力也只能暂时封印莉洁罗堤，同时已方六人也被一同关入结界之中。为了阻止“虚无的碎片”再次融合，草壁操把众人的灵魂固定在暗精灵制成的形体之中，但随着时间的推移，曾经的战士也逐渐被黑暗侵蚀地失去本性。六名黑骑士同样以除去色欲之外的六宗罪命名，代表着他们消灭碎片的决心。

冥王之鍵 / 死灵之书 necronomicon





记载暗黑魔法的魔书，研究暗黑魔法的最高杰作。封面由一张剥下的人脸制成，书页的材质为魔法师的皮肤硝化而成。拥有此书可以获得任意使役暗精灵的能力，是充满邪恶能量的宝具，原本存于禁书图书馆，后被瓦尔达盗走，最后被用于世界的重构。

“死灵之书”出自克苏鲁神话，在克苏鲁的架空世界中，本书由中世纪阿拉伯的疯狂诗人阿卜杜拉著成，最后一本抄本在 1692 年被焚毁。不过本书却超越了克苏鲁神话的系统，在各种游戏和小说中都能经常看到它出现，比如 N+ 的『斩魔大圣』系列。

现代魔法

随着科技的发展，一种新的魔法体系被开发出来，不同于古代魔法以魔法书、魔法阵和吟唱来释放魔法，现代魔法则是以电脑计算释放魔法的力量，常常用手机作为终端。古代魔法和现代魔法在效果上并没有太大的区别，但两名现代魔法师之间的对攻则没有太多的电光火石，更像是两名电脑黑客之间的较量。另外，现代魔法的创始人天见莞尔受草壁辽一影响颇深，也算是系列作之间的一种渊源吧。

卓斯班尼亚

现实中并不存在的地名，但维拉德的原型无疑是瓦拉几亚大公弗拉德三世・采佩什，同时这位大公也是吸血鬼德库拉的原型。

卓斯班尼亚千年来所充斥的种族纷争，也很清晰地指明此地的原型就是现实中直到今天依旧战乱不断的前南斯拉夫地区。

翠玉碑世界年表



约前 3100 年	传说中的法老王赫尔墨斯制成翠玉碑。
约前 2300 年	翠玉碑被打碎成十二块。
100 年	魔术师西蒙和海莲娜相遇并相爱。
约 900 年	娜姆露丝诞生，“凯罗斯时钟”被交给娜姆露丝，魔法师西蒙去世。
1209 年	莉洁特所在的维哲尔斯城被阿比尔派教徒十字军以消灭清洁派教徒为名屠城，侥幸未死的莉洁特遭受了十字军非人的虐待，在奄奄一息时被魔法师米歇尔·麦斯米里昂给予“虚无的魔石”。
约 1450 年	师从魔法研究者威尔克麦斯达，并改名为莉洁罗堤的莉洁特为了得到“劫之眼”而协助卓斯班尼亚军。
1459 年	维拉德因诸侯叛变而被杀。
约 1920 年	草壁辽一被逐出草壁家。
1934 年	草壁操离开草壁家，在英国与彩虹之乔治相遇。
约 1940 年	瓦尔达和祖国遗产协会在黑森林中西蒙的城堡内找到娜姆露丝和凯罗斯时钟。
1945 年	瓦尔达作为祖国遗产协会特使携带娜姆露丝和“凯罗斯时钟”来到日本，以研究的名义与灵能局交换“翠玉碑的碎片”。
同年	回到欧洲的瓦尔塔潜入教皇厅禁書目録聖省盗走了“冥王之键”和“海伦娜的圣钉”。
同年	草壁辽一为娜姆露丝起名为美柚。
同年	回到日本的瓦尔达夺走了“翠玉碑的碎片”，并且意图掌控“凯罗斯时钟“统治世界，但是被辽一和美柚联手击败。“翠玉碑的碎片”和“冥王之键”被美柚遗弃进未知的时空。
同年	莉洁罗堤在綾女丘发动“奈落坠落”。被彩虹之乔治和草壁操率领的精锐部队阻止并封印。
1985 年	绫篠市发生连续猎奇杀人案，以吾妻友哉身体转生的辽一和美柚再次阻止以高梨亮身体转生的瓦尔达，瓦尔达转而附身吾妻梨花。
1997 年	菖蒲园集体失常事件。
2000 年	广原雪子被广原喜十郎带回日本。
2003 年	附身吾妻梨花的瓦尔达以藤见环子宫内的“翠玉碑的碎片”为目标攻击亮一行，最后依旧被辽一阻止。辽一引诱瓦尔达附身后同归于尽，瓦尔达死亡，辽一因美柚和环联手使用三样宝具重构世界而恢复。
2004 年	皋月菊理自杀。
2009 年	禁书目录圣省派驻绫女丘市的观察员失踪。
同年	百野栞到达绫女丘市。
同年	赤夜降临。
同年	黑羊齿鼎的人工翠玉碑被天见修等人破坏。
同年	莉洁罗堤的灭绝人类计划被皋月驱等人阻止，莉洁罗堤死亡，橘菊理因守护天使砸坏了“劫之眼”而升格为观察者，并且重塑世界。
同年	橘菊理恢复皋月菊理的记忆，以一个正常人的身份生活在世界上。

注：本表并非官方版本，凡是带“约”的年代在游戏中没有确切年份，皆是根据游戏中的相关内容[illegible]



LASS在风格与市场之间游走

Walking at the edge of Commercialism and Mannerism

创作『3days』和『11eyes』的Lass公司名出自古英语，意思是“女孩”、“少女”，会社的制作理念是“视用户为挚友”。它坐落于东京新宿区高田马场，与相隔几条街的邻居、老牌厂商F&C相比起来。这家从2002年开始草创的公司的前行之路可谓艰辛无比。

当剣技マナ、LEGIOん和萩原音泉三人连LOGO都没确定好就在一起合计创业的时候，水平充其量也只是比同人的级别稍微高出那么一点点。公司成立几个月后推出的第一作『-青と蒼のしずく -a calling from tears-』在全球变暖和日本淹没这个背景题材上尚有可取之处，模式却错误的选择了在业界里烂大街的恋爱轻喜剧。总之，这只是一部剧情无亮点，画面无亮点，音乐同样的无亮点的三无游戏。落得默默无闻的下场几乎是命中注定的。

不过Lass还是顶着连搬次家都要勒紧裤带的严重经济危机熬了过来。第二作『-3days ~満ちてゆく刻の彼方で~』在画面和音乐上依旧没有太多进步，但题材和剧本却聪明地选择了具有噱头的血腥猎奇向，外加游戏OP获得了意料之外的好评。最终卖出了五千套以上，算是爬过了这种小成本游戏的盈亏点，至少大家都能吃得饱了。

到了05年末，也许是对恋爱轻喜剧这种模式还抱有错误的期待。第三作『FESTA!! -HYPER GIRLS POP-』以和首作相近的风格出现在玩家的眼前。幸好此时萩原的画技已大有长进，尽管由不同画师负责带来的画面风格差异问题依旧存在，但至少没有『3days』那







种惊悚的效果，人物也可以称的上萌了——众所周知，这种题材的游戏只要相对萌就可以了。虽然本作风评是至今 Lass 四作中的最低，但却靠着『3days』聚拢起来的人气加上宣传攻势达到了一万六千本的销量，这对于一个小作坊式的企业来说，是一个很不错的成绩。

『FESTA』的胜利让 Lass 摆脱了经济危机，也许是意识到这种以一年为周期的速食型作品毕竟无法长久。06 和 07 年间，Lass 只是和 KID 合作把『FESTA』移植到 PS2 上，其他时间是默默无闻地潜在水下。直到玩家都快把这个牌子遗忘的时候，08 年姗姗来迟的『11eyes **-罪と罰と贖いの少女-**』以宏大的世界观、完善的人物塑造和出色的音乐瞬间成为了话题作。和『3days』共用的设定也显示出了 Lass 营造系列作的非凡野心。不过可惜的是，08 年也是 AB2 爆发的一年，即使在众多强手因为潜规则而没有参加的 **"2008 年度美少女游戲大賞"** 里，几个大奖项也是被 08 当之无愧的王者『**G 線上的魔王**』和 Innocent Grey 的『**殻ノ少女**』瓜分，『11eyes』只是拿到最佳 OP 和 BGM 第二名这两个奖项。但相信对于 Lass 来说，共计超过三万的销量无疑是一次巨大的成功。各个杂志上 Lass 出镜的几率激增，并且借此机会推动的动画漫画化也达到了最大限度地榨取剩余价值圈钱的目的。

09 年，赚足了银子的 Lass 再度和 KID 的后继者 5pb 合作，把游戏移植到 360 的同时还加入了 10 个小时长度的新章节。世界观也一并沿用，同时也公布消息第五作依旧会是在现有世界观下的故事。想必，在多年的跌爬滚打之后，Lass 也终于找到了适合自己的风格。

从 2002 年至今，Lass 会社已经走过了将近八个年头。不同于 TM 或者龙骑士的闻达于同人，也不同于 KEY 或者 AB2 的名剧本一炮走红，Lass 的主创剣技**マナ**、LEGIO**ん**和**萩原音泉**在创业前都不算是多么有名的人物。从第一作到第四作，Lass 也是一个平稳的上升趋势，并没有表现特别突出的作品。在 Lass 视用户为挚友的理念指导下。从第一作开始，当时还籍籍无名的Lass就十分重视市场和宣传。哪怕在经济困难的时候，宣传方面依旧投入了不小的费用。

游戏的选材上也是同样的原因，也许是考虑到题材的受众相对较多，所以首作才选择了校园轻喜剧。在看到结果并不受欢迎后，Lass 也能很快调整自己的战略，第二作立刻转向。『3days』是 Lass 作品中最具有特色和 Lass 之魂的一作：Loop 的大胆的创新，和最后结局的安排，都体现出 Lass 别具一格的风格。第三作『FESTA!! 』则可看做是再度尝试校园轻喜剧的一次试验，以及为下一作聚拢充足资



金所做的准备，其结果也证明了单纯的校园剧并不是 Lass 适合的路线。

08 年的『11eyes』是 Lass 平衡自己风格和市场接受程度之后的产物。『3days』里不友好的 Loop 设定，被华丽又能让读者感到剧情丰满的交叉视点所取代。在“侵蚀世界学园传奇 ADV”这样的定位下，『11eyes』从核心来说并没有出奇制胜的地方，贵在了素质均衡。结尾靠金手指才逆转的决战和大团圆结局，从剧情设定上自然是违和的，但却是最容易被广大读者所接受的结局。有『3days』在先，笔者并不相信『11eyes』是 LEGIO ん的笔力下降，只能写出大团圆——恐怕更大的可能是顾虑市场接受度而做出的妥协吧。

单纯的制作属于自己的风格，很容易落得叫好不叫座的下场；而一味的迎合市场的需求追求稳健，又有沦落为特色不彰的平庸作之虞。Lass 就是在这两者之间不断地摇摆，以求找到最适合的自己的平衡点。从默默无闻到现在的小有名气，去 Lass 的官方博客看看，就知道他们所历经的艰辛。『11eyes』是八载的积攒后 Lass 所寻找到的平衡点，在笔者看来，他们完全可以再突出风格一点，不那么“照顾”玩家的意愿也许会收到更好的成效。不过积极修正自己的不足也是 Lass 一贯的优点。

『虚空境界』中为脱离模式化的窠臼而做出的努力，也许便是为了已经处于制作后期的第五作所打的前哨战。我们或许可以期待一下，这部有望在今年面世的 Lass 新作，真的能给我们带来不一样的感觉和惊喜。▲

记录一朵花开的过程……

第一次的相遇
无论以何种形式
无论身在何处
都很难将其视为『必然』

是的
只是『偶然』

一生中
我们会遇见很多很多的人
但是
能够得知名字的不足百分之一
能够与之交谈的不足千分之一
能够与之相处的不足万分之一

而能够被自己铭刻在心
成为自己记忆的一部分的人
不足百万分之一

在无数擦肩而过的罅隙间
那不足百万分之一的偶然相遇
便足以构成我们生命的全部

在无数陌生面孔的背后
总会有一个背对着你的影子
在等待
和你牵手的瞬间

百万分之一的偶然相遇

紫罗兰【里】

－四季－

紫羅蘭 Violet -Inside-

SEASON.1 -SPRING- WITH YOU

GAME 紫罗兰·里

■制作／著作：Hollowings 制作委员会
■游戏类型：校园恋爱 ADV
■版本情报：ver0.10[Alpha 内部测试版]
■软件性质：同人游戏
■发布形式：八月后全国同人展／网贩

官网：http://www.hollowings.net

STAFF

监督／企划／剧本／立绘 /CG/UI：CEXO
场景／美术协力：AKI
音乐：AkanEromi Te.toy
外联：沙鸥
程序：希德船长

HOLLOWINGS

[ABOUT CHARACTER]

杜 浩
17岁，高二学生
生日：9月24日 天平座

男主角，主角属性。无特别优点，待人和气。没有特别的理想。学习成绩一般，运动比较强势。有收藏刀具的癖好，不过收藏的刀具从来没有使用过。随身总会携带一把罕见的几何形刀头的匕首。生活较为懒散，比较擅长烹饪。也许是因为有个洁癖老爸总把家里收拾得干净过头吧，对家务劳动几乎一窍不通。

林 依馨
16岁，高一学生
生日：12月24日 魔羯座

强气，毒舌的大小姐。不合群，传说中的不良少女，生活散漫，经常缺课，任性，有话不明说，毒舌，挖苦人的水平一流。对待所有人都是一副颐气指使的样子。极其没有人缘。虽然有一张漂亮的脸却丝毫不在意自己的仪表。因为总表现得很阴沉外加话没三句就动手打人的坏毛病，学生对她的风评极差，甚至有"黑帮老大的女儿"这样的传言。

左 澄雪
17岁，高二学生，主角同班同学
生日：6月16日 双子座

温柔，能干，外柔内刚，有原则的青梅竹马。和女一号基本上是一个相反的存在，学习成绩优秀，家务万能。在高中被评为校花。看起来似乎是一个很容易受伤的脆弱女生，实际上则是非常坚强并且执着。生气后会变得很腹黑。有一个异常疼爱她的亲生哥哥。

左 澄明
18岁，高三学生
生日：12月4日 射手座

小雪的哥哥。继承了父母优秀的遗传因子的他和小雪一样长了一张漂亮的脸。因此他在女生中很得人缘，可惜除了脸以外别无其他优点。对妹妹有着异常强烈的独占欲，不容许其他任何男人接近自己的妹妹。男主角除外，除外的原因用他自己的话来说就是'反正从小一起玩到大，已经习惯了'。爱好是打篮球和玩格斗游戏，浩在体育上比较强和他有着极大的关系。

司空 雅
24岁，学校老师
生日：5月28日 双子座

浩的班主任，同时也是浩的义姐。温顺，天然呆，病气。体质很差的她经常生病。对学生很随和，在学生中有极高的人气。不过似乎和学生过于打成一片了。学生有时会比较不服管教【自然她似乎也没有管教学生的气势】在班级中似乎小雪比她还要有威信。因为脾气极好，学生也喜欢和她开玩笑。在教学方面，教授语文课，上课的方式十分感性。除了教书以外的地方她都显得十分粗神经、丢三拉四。因为有慢性病，所以经常去医院。对于从小就给自己看病的主治医生杜林存有憧憬之情，却因为杜林那幅严肃的表情而羞于表白。

司徒 静
28岁，学校老师
生日：9月15日 处女座

英语老师，雅的同事与室友，大大咧咧、奔放、活力四射、热爱啤酒，很难正经下来的一个人。气势极强，在雅受气时经常帮雅出头。偶尔也会为自己为啥还没嫁出去而烦恼。家在本地却不敢回去，因为回家一定会被安排相亲。虽然看起来对什么都不在乎，私下的却十分关心自己的体重。冷笑话高手。绰号"暴君"。







[ABOUT ORKGROUP]

沉寂两年以后H组再次出现在同人游戏圈的回归之作。

最初，产生制作里版的念头是源于朋友的一句话"做个补完性质的里版如何？"

然后就萌生出，"如果没有魔法咒术这一类东西，紫罗兰会是个什么样子呢？"

再到后来，"干脆把原版的设定全部反过来看看？"

于是，有着一系列设定的世界架构全部推成现实生活状态，无口的流浪萝莉变成傲娇的大小姐。强气精明的御姐变成了弱气天然的大姐……

"这样一来感觉也很有趣啊……"

不自觉的两年间，关于这个故事的细节和内容也慢慢的完整了起来。

退去了复杂的设定和神棍的故事，这一次的紫罗兰只是一个单纯的关于"相逢"和"成长"的故事。就像是四季更迭之后，树上多出的一圈年轮所承载的含义一样，没有多余的语言，只有成长的过程……

但愿这部伴随着我们一起成长的作品，能带给你全新的感受。



MUSIC

海猫原创音乐志 -Debris ～記憶の欠片～

■本家：海猫鸣泣之时
■属性：全年龄
■内容：物语式同人原创音乐 CD 一碟 + 全彩歌词及相关绘本的歌词本 60P
■价格：未定
■相关展会：CP6 首发，后面的展会可能会陆续寄卖

官网：http://debris-jyqp.blogbus.com/

STAFF

（排名不分先后）
策划：Rifsom
主催：Rifsom
绘师：Rifsom, 红色拾叁，真空【乐师】秋石
歌姬：小小
剧本、歌词原案：Soyins
填词：**アキ**（Aki）
友情协助：Watery.S

東方戰時空 桌上弾幕風景 Battalia Dreamscape

版权声明：

本游戏属非商业的同人性质，仅为同人交流使用，制作组不承担任何法律责任。

其规则版权属于“BANG”，人物及设定版权属于“上海爱丽丝幻乐团”。图片及设计版权归 white datura 及绘图作者所有。

最终解释权属本制作组。

说明：

本卡片游戏是以“BANG”的游戏规则为基础并参考了部分“三国杀”的规则设置，自行改编的具有东方特色的桌面卡片式弹幕游戏。其世界观、设定、捏他全部都是东方相关的，属于东方 fans 向的游戏，居家旅行搞基必备良品 XD 并可以作东方传教用 ~

关于游戏：

初版将以“自机争夺战”为主题拉开序幕，由大家来争夺幻想乡主角的地位。灵感来自早苗上升为自机后幻想乡人人都觊觎自机地位这个捏他。将来会增加各种战斗形式，这个暂时还是计划中的 ~

关于制作：

说起来为什么要做这个东西，其实也就是某群死宅在一起三国杀的时候临时起意“把这个东方化吧！”于是它就被东方化了 XD

在宣传语上写“幻想乡的三国杀”也是这个缘由，为了让大家能一看就明白是什么类型的游戏而已，其实和三国毫无关系，是纯东方的游戏。（要是写“幻想乡的 BANG”估计多数人都要云里雾里了吧 -w-）

第一次宣传后收到了各方的热情和鼓励，谢谢大家，不会窗的 XD

今后多数的更新都会放在官方主页上，有兴趣的同学请关注主页 http://touhou.white-datura.net

关于命名：

其实命名是最苦恼的事，多方征集了也没什么好的选择，最后是破罐破摔拿着黑历史“梦时空”的名改了一个字，本来也就是大家互相乱斗的故事，那自然就是“战”字最适合了 ww。

至于英文部分，是 Archlich 做的命名，初衷大概是“这种悬乎的词谁要看啊！”（中间还发生了因为命名人神游而打错单词的插曲，最后抱着“反正没人仔细看”的心态悄悄的改掉了 XD）

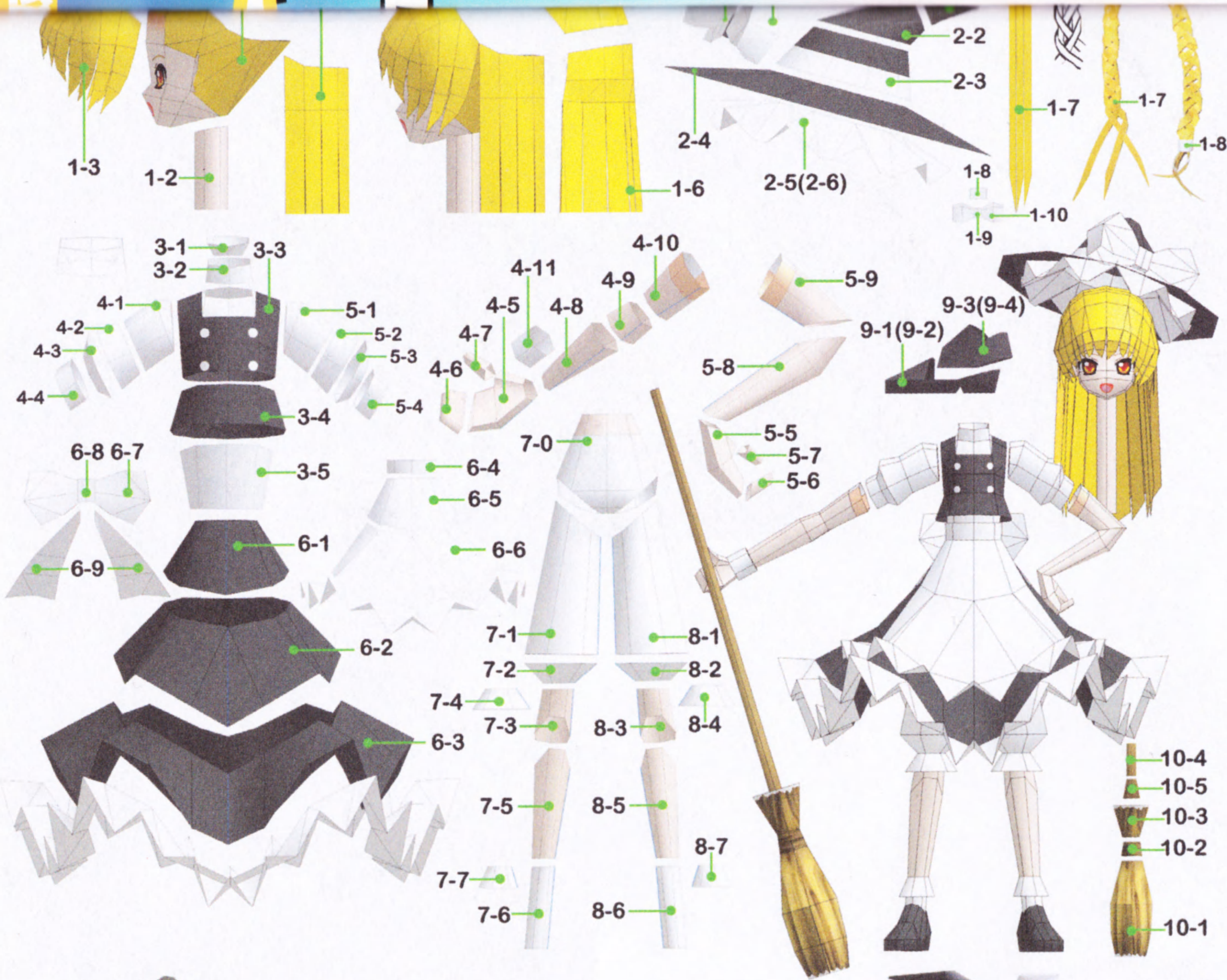
CARDS GAME 東方戰時空～ Battalia Dreamscape

■主题：东方
■类型：同人卡片游戏
■内容物：全彩卡片 162 张 + 说明书
■特典：待定
■价格：待定
■发售：首发上海 TH03。全国各展皆参加，淘宝通贩也会同时开通。

官网：http://touhou.white-datura.net

STAFF

主催：Skade
作者（按照字母顺序排列）：
Archlich、Flelincw、Ky、Keng、LIN+、NewRein、R2、Skade、STM、海猫氢弹库、黑华诞、泥飘咸菜、双叶、咖啡、真 A
出品：White Datura





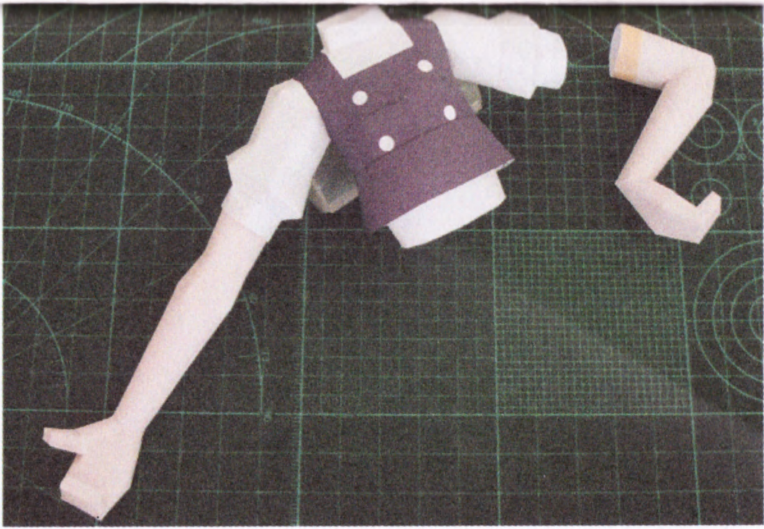
魔理沙

纸模设计者：Lili
纸模制作者：Ledah

制作建议

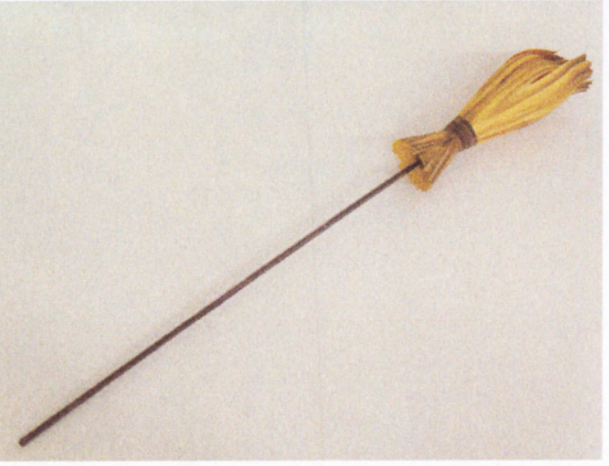
1.零件按编号循序制作
2.零件扫把杆里放入细木棍,防止它弯折,或者就用木棍代替
3.头发弯曲可以用指甲刮勒出来,发型自己随意
4.手臂和小腿的折线最好不要折





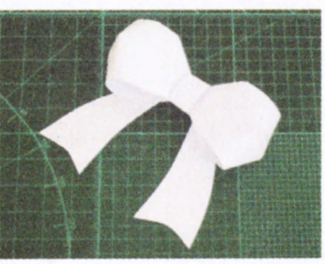


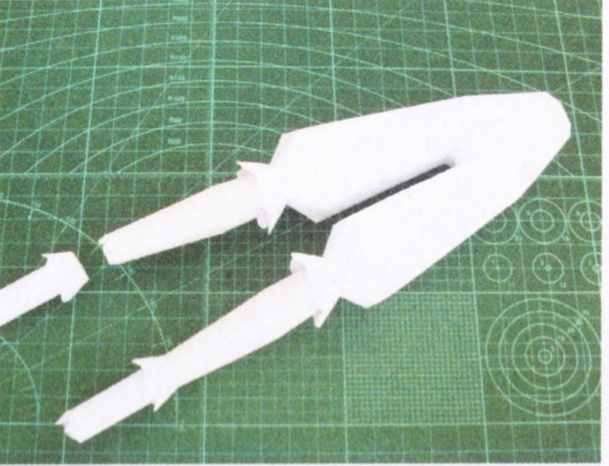


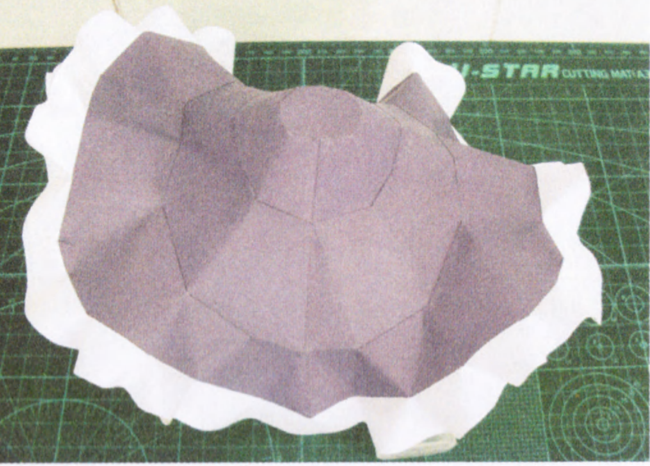


模型制作过程照片
纸模制作：Ledah









双月128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图

二次元画刊

Two Dimensions G

* 封面以实际上市为准

二次元狂热副刊

八月号 2

AUGUST（双月刊）

定价：29.8元

人气名画师阵：KEI、Nardack、松龙、植田亮、redjuice、徒然月等等

在“黑”与“白”的世界里尽情翻弄的一双神之手

杉菜水姬作品全记录，《二次元狂热》联动专题

强档画集推荐：

《GIRLS GIRLS GIRLS》第5弹无损完美版收录

空中幼彩个人画集《空色少女》

萝莉漫画的明灯！萝莉控们的食粮！“非实在青少年”滚开！

《COMIC LO》创刊5周年纪念，76期杂志封面插画全收录

《二次元画刊》第二期

7月下旬如期上市！敬请期待！

“俺の嫁计划”第二弹：用一声声娇嗔的“笨蛋”责骂我吧！

15年前的火焰女神，15年后的悲情路人，

式波·明日香·兰格雷 依旧是少年们心目中永远的爱

上下翻飞，闪转腾挪——帝国之鹰 VS 伦敦上空的鹰

本期新增超大手连载特辑二战兵器萌娘·第一弹“不列颠之战篇”

阳光、白云、沙滩，还有国民级女朋友相伴左右……不来一起制造些夏日的美好回忆吗？

迎接《Love Plus+》的到来，一场与女友们的夏日盛宴

封面作者：DomotoLain（U235）

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2010年
07 JuL 月号
总第二十一期
零售价25 推广价20元

二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA

封底故事
紫罗兰·里

紫羅蘭
Violet -Inside-

HOLLOWINGS

ISBN 7-89471-273-8



北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室 《二次元狂热》编辑部

1 0 0 0 8 6



二次元狂热

7月号

2010 Vol.21

读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（ ）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（ ）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（ ）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □人形新评 □东方专区 □天朝绘师 □游戏新作 □同人文化 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造 □萌文化 □萌你妹

6 本期最喜欢的文章（ ）

本期最不喜欢的文章（ ）

希望杂志加上的内容（ ）

7 最希望二次元的结构

□游戏（ %）□漫画（ %）□动画（ %）□专栏（ %）

□图片（ %） □COS（ %）□同人创作（ %）

8 对于3D（COS）内容的希望

（ ）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 对于国内同人作者画手的希望

□保持现状 □全部去掉 □再增加一点

11 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

12 常购买的动漫类杂志 （ ）

二次元狂热 7月号（Vol.21）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）


二次元狂热 第二十一期
出自：東方戰時空～Battalia Dreamscape





東方戦時空

桌上弾幕風景

Battalia Dreamscape

touhou.white-datura.net



二次元狂热 第二十一期
出自：海猫原创音乐志–Debris ~ 記憶の欠片 ~

